



1998年11月1日発行(毎月1回4日発行) 第2巻第1号/通巻16号

SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

NEO・GEO FREAK



月刊

# ネオジオフリーク

真説サムライスピリッツ  
風雲スーパータッグ  
ステークス争奪戦  
超鉄フリキンガ

キャラクター  
テキスト  
草薙京

ザ・キング・オブ・  
ファイターズ'96

全キャラ対CPU戦攻略

緊急速報!  
サムライスピリッツ  
天草降臨

特別付録  
風雲スーパー  
タッグバトル  
ポスター

1996

11

580yen 芸文社



新製品

SNK  
The Future Is Now



ダダのぼろはあまうない!

SNK vs. Capcom Battle Collection



対戦システム拡張ボードで、  
最大4人まで参加できる  
マルチプレイイベントが  
可能になる!

初体験。

# 風雲 SUPER TAG BATTLE

システムの融合と進化。これがハイリッド格闘アクションだ。

※対戦システム拡張ボードはM.V.1B(日本国内仕様)基板にのみ対応。

今までになかった対戦システム。最大4人まで参加できる!  
通常の2人対戦に加え、1人1人異なる、4人参加で「2 vs 2」  
2人で協力する「2 vs 2」OMI。そして3人参加で変則タッグの「2 vs 1」。  
この新感覚バトルは、みなさんに対戦を闘ゲームの未来形!

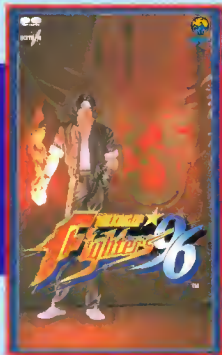


# SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON VIDEO & LD

SNK

VIDEO & LD 10.18 ON SALE

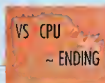


VIDEO: PCVP 00616 ¥4,800(税込)  
LP: PCLP 11970 ¥4,800(税込)



ゲームプレイ: ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士蔵、熾炎戦士ゆーち、風のFLN

声の出演: 野中正宏、安井邦彦、さとう珠緒、島よしのり、矢野栄路、ほりえかおり、有田洋之、斎藤亜紀子、辻裕子、弓雅枝、曾木亜古弥  
音楽: 新世界楽曲雑技団



© SNK 1996

<プロダクション>オプニングゲーム(タイトル)〜基本操作ゲームシステム(前作との相違点) <ゲキ・キング・オブ・ファイターズ参加チーム>主人公チーム(拳蔵、京、二階堂紅丸、大門五郎)、草薙伝隊チーム(テリー、ネオガード、アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシ)新・戦隊の華チーム(リョウ、サカザキ、ロバート・ガルシア、ユリ・サカザキ)新・夜チーム(ラリス、レオナ、クラウ)サイコビルジョーチーム(魔夜アテナ、秘蔵魂、秘蔵魂)ナムチーム(キム・カッパンス、チャング・コーン、チャウ・ボング)新・女性自衛隊チーム(藤堂香流、不知火月、轟)ボスチーム(ギース・ハワード、ウォルフガング・クラウザー、Mr.ビッグ) <オロチを語る者、そして運命に抗う者> CPU攻略〜エンディング〜おまけスタッフクレジット

特典: 8P解説書

## SCITRON LABEL 1500 SERIES

CD 11.21 発売予定

あの音楽シリーズの「クララ」が、アクションシューティングゲームに登場。オリジナルバージョンはもちろん、ゲーム中に使用されているクララ、キラたちのプリティボイスも収録したファン必聴盤!

初回特典: CDケースサイズステッカー

<収録曲>オリジナルバージョン、ボイス&S.E.コレクション

CD: PCCB-00227 ¥1,500(税込)

## サイトロンレーベル ファンタスティックキャラクターシリーズ 第3弾

サターン、プレイステーションのそれぞれオプニング+エンディングがフルサイズで新録音、そして選りすぐりの代表曲に新たに歌詞を加えて制作されたヴォーカルアレンジ曲、そして並木晃一氏によるインスト・アレンジ曲と、「音楽に究めた」全曲完全フルアレンジの本格派スーパーコンピレーションが完成!



Eternal Melody  
エターナルメロディ

初回特典: スーパーピクチャーCD 12P オールカラーブックレット



CD 10.18 ON SALE

CD: PCCB-00229 ¥2,500(税込)

## サイトロンレーベル ラジオレギュラー番組 遂にスタート!!

10月よりTBSラジオでサイトロンレーベルよりゲームフリーク精選のラジオ番組が放送決定!  
ゲームミュージックをたくさん流す音楽コーナーと様々なゲームストーリーを  
マンスリーでドラマ化するインタラクティブラジオドラマで構成された30分番組。  
そのほかゲームメーカーサウンドチームや、声優、アイドル等多彩なゲストが予定。ご期待下さい。

## 「子安、氷上のゲムドラナイト」

日時: TBSラジオ(95.4kHz) 毎週日曜日深夜25:00-26:30

最初放送: 10月13日

◎10月のラジオドラマタイトル 「THE KING OF FIGHTERS '96」 オリジナル声優が多数出演します。  
◎インタラクティブラジオドラマとは?  
マンスリードラマとして放送しますが、第一話で次週予告が2分ありリスナーがハガキ・FAX・インターネットで好きなストーリーの方をどちらか1つ選択。希望の声の多かった方を放送します。ただし放送されなかったストーリーも含めた完全版を翌月にサイトロンレーベルよりドラマCDとして発売します。

「THE KING OF FIGHTERS '96」ドラマCD11月7日発売!

## SCITRON LABEL INTERNET情報!!



サイトロンから  
ついにインターネットにて  
ホームページ開始!!  
随時新情報を  
掲載する予定です。

<http://www.scitron.co.jp/>



# CONTENTS

NEO・GEO FREAK 11月号

★11月は11月のあるページを表しています  
 ★11月の特集を掲載している投稿ページを表しています

集中攻略

## 全56ページ!! 徹底集中攻略 全キャラ対CPU戦攻略 ザ・キング・オブ・ ファイターズ'96 ..... 6

ゲーム攻略と新作

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	62
風雲スーパータッグバトル	68
ステーキスウィナー2	74
超鉄ブリキンガー	78

緊急速報

サムライスピリッツ 天草降臨	134
-------------------	-----

設定資料

キャラクターテキスト④ ／草薙 京のすべて	80
わくわく7	84

コミック

リュウの朝ごはん／日向星花	95
しる一犬のキャラクター烈伝／しる一大野	100
サムライスピリッツ／カントリーロード 雪伝	109
／島津わか乃	109
三匹が行く!／坂本かすみ	138
四コマ一座／城弥広己	143

声優インタビュー／辻裕子(マチュア声優)	4
増刊号のお知らせ	89
ネオジオ関連メーカーインタビュー／バドソン	90
NEO・GEO TOPICS	92
ネオジオプロムナード	96
ソフト売上ランキング	102
ソフト人気ベスト10	103
クラブハウスコア	104
初心者向け格ゲー講座	106
読者創作ストーリー	108
エス・エヌ・ケイ物語④	113
クロスワードパズル	115
バイオカフェアようこそ!	116
新作発売予定リスト	120

天晴	129
3パーセントの誘惑	130
オールドゲーム攻略／ゴーストパイロット	132
通販コーナー	140
奥付	142
プレゼント	143

※新作モード情報、もう一度愛して♡、巻頭特集、声優連載コラムは、今号都合によりお休みいたします。

表紙●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ©SNK 1996  
 表紙デザイン●山田幸廣 (PRIMARY GRAPHICS)  
 NEO・GEOはSNKの登録商標です  
 ©芸文社 1996 禁無断転載

ネオジオキヤラ声優インタビュー

# 辻裕子

声優の仕事は  
小学校からの夢！  
今の生活はとても充実!!



## プロフィール

誕生日：1974年9月1日

出身地：大阪府

血液型：A型

サイズ：身長／脳細胞重

／43kg（スリサイズは

ヒ・ミツです）

趣味：映画鑑賞（洋画、

演劇、機械いじり、書を

探す、旅行、漫画を揃く

英会話、手話

好きな映画：ツインビー

クス

好きな本：ジキル博士

とハイド氏

尊敬する人：両親

声優歴：1年

出演作品：覚之進（O

ドラマ サムライスリ

ッツ 新紅郎無双剣）

グバトル）

マチュア（K・O・F'96



K・O・F'96の発表と同時に、人気爆発のマチュア&バ

イスの元秘書コンビ。

今回の声優インタビューは、そのマチュアを演じている

辻裕子さんにお話を聞かせてもらった。

機械いじりや、書を探す!! など変わった趣味を持つ彼女。とても面白い話が聞けそうな彼女…

少年のまなざしと  
色っぽマチュア  
どちらも気に入ってます！

まずはこれまでの経歴、

ゲームの声優をはじめたき

かけを教えてください。

「小学生のころから画面に含

ませて声を出す仕事（つまり

声優です）にすく憧れて

いたんです。

まず最初にそれがあって、

現在所属しているTDB（大

阪テレビタレントビューロ

）の養成所、TTCで1年

間勉強して、現在SNKさん

のお仕事中心にやらせていた

だいてます。

SNKでの一番最初のお

仕事は、どんな役だったんで

しょうか？

「ゲームの声優ではなく『サ

ムライスヒリッツ 新紅郎無

双剣』のCDドラマが最初で

した。覚之進という男の子の

役でした。私は声が少年っ

ぽいのでこういう役が多いん

ですよ（笑）。

そのあとは、『真説サムラ

イスヒリッツ 武士道烈伝』

のピクトリア、『風雲スーパ

ータッグバトル』のロウ、『K

・O・F'96』のマチュア役を

担当しました。

印象に残っている役は誰

ですか？

「やっぱり、ロサとマチュア

ですな。」

ロサのあのイメージは、男

の子っぽい感じだったんで、

自分の得意分野（？）という

こともあってすくやりやす

かったです。

逆にマチュアの方は、自分

より年齢が上のお姉様役だっ

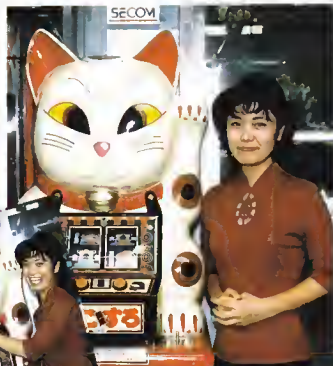
たので、演じていてとても楽

しかったですね。



マチュアと同じポーズでっこり!!





怪例のぬこころ写真。ちよっと緊張…と、見せかけておちやめなさん！



「いつかは、マチュアで連戦連勝！  
ゲームが上手になりたい！」

「気に入っているセリフなどはありますか？」

「マチュアの、気持ちいいでしょ♡と、殺してあげる。この2つが好きです。」

「この糸のセリフが好きです。ちょっと危ないかもしれないですね。」

「アレコを終えた時はどんな感じでしたか？」

「疲れたような、楽しかったような複雑な気分でした。」

「ちょっと分かりにくいですが、そんな感じですか？」

「どこで自分の声は、実際にゲームをやっている時に聞いているんですか？」

「マチュアを使って連戦連勝…といきまわったんです。うまく動いてくれないうです。」

「(泣)はつきりいつて全然ダメでした。」

「友達にゲームの得意な人がいるので、最近は見ている方」

「危険なので、本当は開けちゃダメなんですけど、我慢できないんです。」

「偶然なんですけど、マチュアと同じ趣味なんです。」

「プロファイルを見てビックリしました。」

「お化けとかは、大好きなんです。スタジオとかに入ると見えちゃうんです。」

「一番強烈だったのは横浜に旅行に行った時です。15人くらいの輩が寄りかかってきたことがあるんです。」

「なにか重いな」と思っていたら、家まで連れて帰ってきちゃったんです。嫌いなやないんで、怖はないんですけどね。」

「二、怖いですよ…充分に(苦笑)。その他は、英語が好きなんです。」

「まだまぐらべつとまではいきませんが、英会話を習っているんです。」

「私は洋画が好きで、よく観に字幕なしで内容が分かったらカッコイイじゃないですか。(笑)先生！ デビッド先生！(英語学校の先生) これからもしくお願ひしますね。」

「最近観た映画や、これから観たい映画はありますか？」

「この間『キューティフルガールズ』の試写会に行ってきた。」

「機械いじりと電を探るのが趣味、両極端なワタシ!？」

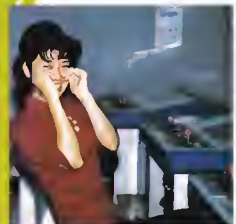
「趣味にかなり珍しいものがあります。」

「機械いじりと、電を探りますね。」

「私はおまじりやっています。」

「ですが、照明の係になったのが機械いじりをするようになったきっかけですね。」

「それから電化製品に興味を持つようになった。家にあるビデオデッキなどを観る、無性に開けてみたくなるんですよ。」



マチュアを使い奮闘するも、残念ながら敗北…

「ました。女の子版の『スタン・バイ・ミー』のような感じですが、すごく面白かったです。」

「今、一番観たいのは『ザ・ロック』。これは絶対観にきたいんです!! アクシオン物はスカッ! としていいますね。」

「でも、私は一人では観にいけない人なので、早く友達を誘わなきゃ。」

「ゲームの声は、楽しく、今度はおまじりの子役をやってみよう!」

「今後の目標、予定などあります。」

「10月の29、31日に大阪の森ノ宮フナネットステーションで『ジャンクルジャンクション』という演劇に出演します。」

「(笑い)合戦先は構外です。私は、銃を上手に活躍する女刑事を演じています。」

「内容は、ハードボイルドにアクションにロマンチックに、こちやめのお話です。」

「興味のある方は観にきてください。」

「では、最後ファンのおみなさんにもメッセージをお願いします。」

「これから、もっともっと色々なゲームキャラクターの声を演じてみたいです。」

「今度、可愛らしい女の子の役に挑戦してみたいです。」

「ね(無理かな…)。」

「今度、チャンスがあれば色々にチャレンジしていきますので、応援してください!!」

# HIROKOの諸国漫遊記



イギリスにて アガサ・クリスティ 人形です。と記念写真

「旅行も大好きなんです。今度旅行した場所、印象に残っている出来事などありますか？」

「5月に友達とイギリスにいったんですけど、まわりの人英語をしゃべっているの、もうウキウキでした。」

「何人かの友人観光バスのところで待たせをして、このため、友達とバスのおじいさん、(笑)後に脱出したい」といふようなことを説明したんです。」

「でも、相手はクスクス笑ってばかりで全然通じないんです。」

「そこで私がしゃべり出で、すね、結局潜水水で出て、泳ぎました。」

「それがスツゴイ経験で、何をいつているのか分からなくなりました。」

「あてがったんで、タイのプはビーチから見左右に設置してあるんです。」

「私はスポーツは苦手なんです。水泳は自信があるんです。」

「海にいったら沖のプイまでは泳がないと気がすまないです。」

「タイのプはビーチから見左右に設置してあるんです。」

「私はスポーツは苦手なんです。水泳は自信があるんです。」

「海にいったら沖のプイまでは泳がないと気がすまないです。」

「タイのプはビーチから見左右に設置してあるんです。」

「私はスポーツは苦手なんです。水泳は自信があるんです。」

「海にいったら沖のプイまでは泳がないと気がすまないです。」

「タイのプはビーチから見左右に設置してあるんです。」



# ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

©SNK 1996

全27キャラによる  
対CPU戦徹底攻略!!

チームで、エディットで、  
オールクリアを目指せ!

SNK 格闘アクション 362M  
発売中 カセット 発売中 CD 10月25日発売  
¥118,000 ¥32,000 ¥8,800

「私の目標は……  
勝利……」

システム解析/シェイケイ



この間、ガードしていれば通常は投げられないはずが……  
投げられない時間が終わったときに……  
投げられない時間が終わったときに……

## ついに出了!! 暴れるような理論!!

KOFといえばシステムに  
関するいろいろな秘密、そんな  
なわけで、対CPU戦攻略に  
紹介してみよう!!

前号の「先制入力ボタン押  
しっ放し」による、必殺技コ  
マンドの成立持続時間は、必  
殺技によって変化するのだが、  
超必殺技の投げ技は異常なほど  
と長めに設定されている。  
この事実と、前号で少し触  
れた「技の硬直中にボタンを  
先行入力すれば、そのあとの  
投げが失敗しても通常技が暴  
発しない」というテクニック  
を組み合わせて、かならず  
ゴイことが可能になるのだ。  
この事実と、前号で少し触  
れた「技の硬直中にボタンを  
先行入力すれば、そのあとの  
投げが失敗しても通常技が暴  
発しない」というテクニック  
を組み合わせて、かならず  
ゴイことが可能になるのだ。

## '96ちよつと「お得情報」

### 謎のバックダッシュ!! 前向きのまま後ろに 走っちゃうような理論

'96のバックステップは後ろ  
に少し跳ねるタイプのものだ  
が、実は後ろに走り続ける方  
法があることが発覚!!  
まず、ダッシュのコマンド  
を入力し、すぐにレバーを後ろ  
ジャンプ方向に入力。その  
後、すばやくレバーを前へ  
に入れ続ける。コマンドでい  
えば、素早く「前へ」or「  
成功すれば、ダッシュの格  
好で、なおかつバックステッ  
プの速度で後ろに走るハズ  
だ! 全然理論じゃないうす  
だから何だ?」といわれると  
一度試してみればわかるの  
で、早速試してみよう!!



前向きに下がっていく皇帝……もちろんほかのキャラでも可能だ

※記事中のコマンド類は、キャラが右を向いている時のものです。





## 神楽ちづる

草薙家が守護する「草薙の拳」八神家が守護する「八咫鏡勾玉」、そして三種の神器の最後のひとつ「八咫の鏡」を守護するが、神楽家の末裔である神楽ちづるであった。

本来の名字が表に表れないようにとの配慮によって、神楽姓を名乗っている。神楽家は代々双子が生まれる家系であり、その双子により封印を破っているが、ゲニッツにより、ちづるの姉が殺害され、暗黒エンゼルギアを押さえ切れなくなったことで、オロチの封印は解かれた。

彼女は再び動き出したオロチ一族を再度封印すべく、彼らに太刀打ちできる人間を探するため、今回の「K.O.F」を開催し、最終戦の前に現れて腕試しを要求するのだった。性格は、22歳という年齢の割に落ち着いており、気品があるが、決して大人っぽくはない。

96のストーリーで重要な意味を持つ「オロチ一族」。過去に血の契約を結んだ八神庵をはじめ、秘書2人、最終ボスのゲニッツなど、今作ではオロチと何らかの関係を持つキャラが結構いる。

ここで紹介する追加ストーリーを読めば、K.O.Fのストーリーが今まで以上に深く理解できるといえるようにうけあい。はたしてオロチとは一体何者なのか!

## ゲニッツ

バイスやマチュアに代表されるオロチ八傑集の中でも特に実力を持った4名を「四天王」と称しており、彼はそのオロチ八傑集のうちの一人である。

「吹き荒ぶ風のゲニッツ」との異名を持つ彼は、風を意のままに操るという特殊能力を持つ。かつて、ゲニ

ッツが若く18歳の頃、当時25歳であったルガル・バーンシユタインの片目を奪ったという事実から、彼の戦闘能力がどれほど驚異的であるか想像し難くない。

彼は教師の姿をしているが、キリスト教などの信仰ではなく、オロチの神を崇拝する者である。また維持する対象は

違えども、教師というくともあり、丁寧な言葉遣いや物腰、性格はやや気取りがちな部分を持つ。

根本的にならぬ信念だが、それも己の信念。「オロチの長の意思」を貫き通すためゆえである。



## 追加ストーリー公開!!オロチ一族とは…!?

驚くべきことに8年前の一奉経事件は、ゲニッツに眠る力を呼び起こされ暴走した力を制御できずにいた、オロチ一族の血を引くレオナ自身の手によって引き起こされたものだった。

この事実はいずれは知られるが、彼女自身でさえ知るよしうがなかったが、事件後ハイデルンに保護され、戦士として育て上げられた彼女が、再び「K.O.F」という表舞台

## レオナ

## オロチ八傑集

(ゲニッツ、マチュア、バイス)

神話の時代にササノオノミコトが制したといわれるヤマタノオロチだが、実は歴史上で怪物といわれているヤマタノオロチとは暗黒の力を支配し、この世を闇に閉ざすという目論みオロチ一族の中で、選りすぐりの実力を持つ8名の戦士「オロチ八傑集」を称した一軍であった。

その「岩を砕き、肉を裂く」ほどの恐るべき力を見せつけられた当時の人々は、彼ら8人のことを八つの頭を持つ大蛇すなわ「ヤマタノオロチ」と呼び、恐れのであった。なおマチュアやバイスに代

台にて、ゲニッツと対峙することになったのだ。そして、あることがゲニッツには、思わぬしそその事実を彼女に告げる。

戦士とはいえ、18歳の少女であるレオナにとて耐え難い事であったのはいうまでもない。

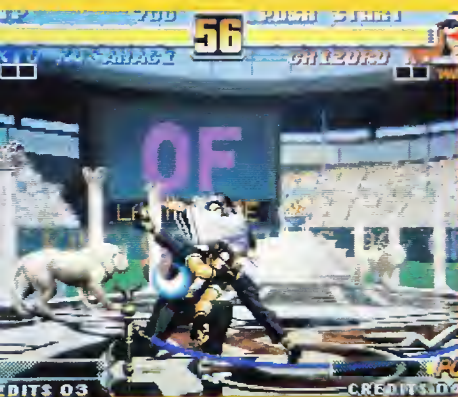
彼女に刻まれた恐るべき記憶、体に眠るオロチ一族の血、それに抗う心の葛藤、レオナの闘いはこれから始まる…。

表される現在のオロチ八傑集は、その未高に上は、オロチ八傑集の上には、オロチ一族を束ねる長がいるようだが、それが何者なのか、また何を企んでいるのかは、今は謎のベールに包まれている。

以前、マチュアとバイスがルガールの秘書をしていたのも、オロチ一族の暗黒エンゼルギアを奪ったルガールの監視を行っていたためであり、彼女らは今回もオロチ一族の長より八神庵の監視の意味も含めて、庵のパートナーとして、チームを組むよう指示されて行動したのであった。







！ 食い込む感じで出してみよう。すると…

立ち強キックを出してくるので、  
すぐ襲撃。弱鬼焼きでも可能だ

神楽ちづる

「ポディーがあめえぜ！」を近距離でガードさせると立ち強キック（とんがった前蹴り）を出すので、すぐに鶴擁みを出し、外式・龍射りで燃やしてやろう。以降繰り返し

り)を出すので、すぐに鵜摘みを出し、外式・龍射りで燃やしてやろう。以降繰り返し。

全キャラ共通のバターンは  
相手が近づいてきたら中or大  
ジャンプで跳び、強バターン  
をガードさせる。着地後しや  
がみ強キック（下段技）を出  
せば勝手に食らってダウンを  
するの、以降繰り返す。  
速く倒したいなら、しやが  
み弱キック→近立し強バタン  
→キャンセル毒咬み+α  
京固有のバターンは、荒咬  
みの先端をガードさせ、「そ

# 対ボス攻略



うまくいけば、そこですか？」を誘えるので、**ダッシュ**↓前転で抜けて反撃だ

ゲ  
ー  
ニ  
ツ  
ツ

ちづるとは反対で、できる限り先端を当てるようにしよう

● **お得情報**

RED KICK って正式名称は七百七式独楽乗り（こまふり）なのね。次は10月号の連続技の捕足。書いたけど、近距離立ち弱キックしゃやが弱キック！近距離立ち強パンチでもつながらのだ。



## 技コマンド表

## ●投げ技

はつがね  
鉄 → または ← + 〇  
いっせつ すゐ な  
一刹青負い投げ

10

●必殺技  
百式・鬼焼き → ↓ Y + AerO

H. E. D. Kick    $\rightarrow \downarrow \swarrow + \text{BorD}$   
 式百拾式式・琴月   陽  
                                   $\rightarrow \swarrow \downarrow \swarrow \leftarrow + \text{BorD}$

七拾五式 改  
↓  $\gamma \rightarrow +B \cdot B \text{ or } D \cdot D$

百拾四式・荒咬み ↓ ↓ → +A  
百貳拾八式・九傷  
荒咬み動作中 ↓ ↓ → +AprC

百貳拾七式・八請  
・荒咬み→九傷動作中AorC  
・荒咬み動作中

百式拾五式、七瀬

・荒咬み一八傷動作中BorD  
・荒咬み一八請動作中BorD  
（ししう　あてうが）  
外式、欄穿ち

荒咬み→八錆動作中AorC  
百拾五式・毒咬み↓↘→+C

四百壺式・罪詠み  
毒咬み動作中  
→↘↓↙←+AorC

四百式、罰詠み  
毒咬み→罪詠み 動作中

九百拾式・獨攬み  
↓✓←+AorC

● 超必殺

秘奥義 裏百八式・大蛇薙  
↓↙←↘↓↘→+AorC

※このページ以降のボスキャラ技名は、正式名称ではなく、読み仮名で表記している場合があります。



足元の負い判定がなくなり、相手の足払いに打ち勝てる

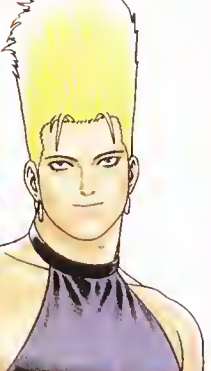


間合いの広いレコダーでつかむ。追い討ちはCPU専用技らしい

基本パターン①は、リーチのある立ち強キックの先端を当てるように出ていくものも多い。そんな時は裏から連挑技を叩き込んでやろう。立ち強キックを決めた後は

## 基本戦法

長い足を有効活用すべし



## 二階堂紅丸

攻略/モリスケ

こちらから間合いを詰めて再び限りを出してもいいが、相手が近づいてくるときは待つから立ち強キックを出した方が間合いの調整しやすい。安全にいくな相手は接近するまで待つてから限りを出そう。4~5発決まればまず間違いなく気絶するので、連続技を決めれば勝利は目前だ。基本パターン②は、相手が歩いて接近してきた所を紅丸コレターで吸い込むもの。意外と間合いが広めのことで比較的簡単に吸い込める。投げた後は相手との間合いが離れるので、起き上がり時に強真空片手駒を重ねて格力をけすっておこう。同時に間合いも離れるのでいい感じだ。

ノコノコ歩いてくるおバカなCPUを

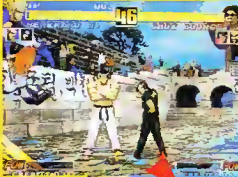


出す間合いが通常と違うので注意

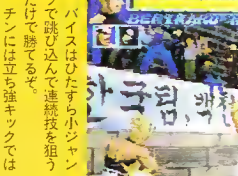
基本パターン①が通じるキャラは、銀狼チームの3人全員、キム、マチュア、ロバート、ユリ、庵、マチュア、ビッグ、ギース、ケンスウ、アテナとかなり多い。この中にパターンが通じにくいキャラがいるので、捕足をしておこう。大門は時折攻撃連打で立ち強キックをかわしつつ天地返しを狙ってくるので、立ち強キックは食いつまませないような間合いで出そう。マチュアにはギリギリ届かないくらいの間合いで立ち強キックを出そう。デスバターの出しはじめを捕えるぞ。

## キャラ別攻略

入っ放し。必殺技を空中ガードしたら



バースはひたすら小ジャンプで跳び込んで連続技を狙うだけで勝てるぞ。



このくらいの間合いで立ち強キック(華色)を出し、柳瀬蓮を誘おう

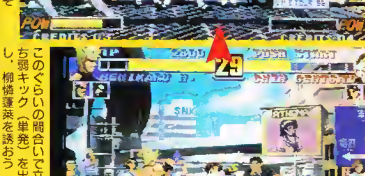
づてみる。すると、サブライズローズを連発してくるので、空中ふつ飛ばし攻撃で落とされてやろう。カウスターを取れるので、もう一発空中ふつ飛ばしを決めることができるぞ。チャヨイには画面端で後ろジャンプを繰り返すと暴風嵐風斬や疾走飛脚斬を出してくるので、空中ガードに後に連

闘地後、近距離立ち強パンチ。キャランセル各種必殺技を決める。

このくらゐの間合いで立ち強キック(華色)を出し、柳瀬蓮を誘おう



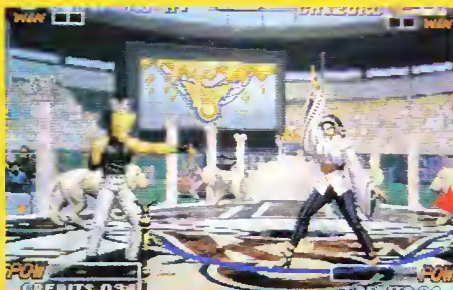
ガードは立ちで。連続技で反撃できるぞ



このくらゐの間合いで立ち強キック(華色)を出し、柳瀬蓮を誘おう



闘合に重要。開始直後を目印に調節しよう



神楽ちづるはメチャクチャ楽チン。試合開始直後ほとんどの間合いで立ち回パンチを空振りすると跳び込みや王響の空手を誘えるのだが、続けて連続攻撃を出すことですべて済すことができるのだ。繰り返しても気絶させることはできないが、連続攻撃は攻撃力が意と高いのですくすくすることが出来る。

## 神楽ちづる

### 技コマンド表

#### ●投げ技

キャッチアンドシュート →または++D

フロントスープレックス →または++D

スピニングニードロップ

ジャンプ中↑以外+AorD

#### ●必殺技

雷撃拳 →↓↓↓+AorC

空中雷撃拳

ジャンプ中↓↓↓+AorC

真空片手剣 →↓↓↓+BorD

スーパー爆弾キック →↓↓↓+BorD

鹿合い蹴り →↓↓↓+BorD

反動三銃破り

鹿合い蹴り中↑↑↑+BorD

→↑↑↑+BorD

紅丸コレクター

接近して→↑↑↑+C

#### ●超必殺技

雷光帝 →↓↓↓+AorC

ちゃんとやれば、ほぼ確実にビッとするはずだ



一連の行動が終了したら...



ちよつともミスと危険なので慎重にこつ。試合開始直後は後転で間合いを離す。竜巻を出していたら、こちらからは攻めずに様子を見よう。すると、モリモリ気力をため始めるので、挑

発てゲージを減そう。こちらに歩いてきたら、中ジャンプ弱キックで跳び込む。うまくガードさせたら、しゃがみ弱キックから立ち弱キックにつなぎ、キャンセル

決まったら起き上がりにも再び跳び込み、同様の連続技を狙おう。これを繰り返せばOKだ。しゃがみ弱キックをガードされた時は、再び跳び込むか一度間合いを離すといいで。

## 対ボス攻略

### ゲニーツ

起き上がりに跳び込んで繰り返し。ちよつと後ろにたつて前方小ジャンプするといいで





天地返しからバチリ来るぞ。怖れれば相拒でナンタ

のうらヒットするぞ。

天地返しでしめをさす。

大門の対CPU戦は、以下のパターンが基本となる。  
●待ち投げパターン  
ガードを固めて待ち、近づ

## 基本戦法

いてきたところを天地返しで投げるというパターン。  
●待ち投げパターン  
ガードを固めて待ち、近づ

て待つこと。速くからノコンコ歩いてくる相手の方が投げやすいのだ。投げたあとに近づかずにはバチリをためよう。MAXなう天地返しに代わり、に地獄極楽落としを狙えるぞ。



この程度の間合いで入力を開始すれば...



要するに、相手を見ながら頭突きを出していけばいいのだ



毎回出しておくのも手だが、カウターに反応して決めろのが理想



まずは前万ジャンプ直後の強キックをガードさせ、着地と同時に...



天地返し。早めに入力してガードを待つ。放しすぎるというい



連発に的を絞る。一回ガードしたあと一瞬待つってから出すのが簡単



## 大門五郎

攻略/ジエイケイ



こんな感じで先頭を当てる。相手によっては全ガードしない

出すタイミングは早めだが、ジャンプ直後ではなく、少しだけ遅らせて出すように。ジャンプ方向は正面と斜めを使い分け、攻撃範囲の先端を当てるようにしていく。

ヒットしたあとは、起き上がりに空中ふっ飛ばし攻撃の先端を重ねていく。  
●頭突きパターン  
相手の動きに合わせて、し

やがみ強パンチ(頭突き)を出していき、バチリをためよう。始めたらとまずしやがみガードして待つ。そして、

相手が歩いてきたら、先端を当てる感じで頭突きを出す。

跳び込まれも頭突きでOK。対空になれば、そのうち

相手が弱くなるので、連続技でジャンプ強キック(近距離立ち強キック)キャンセル天地返しでしめをさす。

待ち投げパターンは、京紅丸、拳、舞に有効。対京戦では、近めて食らえ

をガードしたあと天地返しが入ることを覚えておく。舞に対しては画面端まで後退して待つ。ムササビの舞や必殺忍蜂は、ガード後の近距離立ち強キックキャンセル

天地返しが入るぞ。また、通常技での跳び込みはガード後に天地返しが決まりやすい。

頭突きパターンが通用するのは、庵、マチュア、アング、イリヨウ、ユリ、ラルフ。庵がバチリをためはじめたら、すぐにタツシユウ大ジャンプから連続技を決めよう。

マチュアは対空頭突きを満されるので、手堅くいくならガード。ラルフも跳び込みが強い。遠距離立ち強キックで迎撃するかガード。ユリ

への対空頭突きは、少し遅めのタイミングで出す。空中ふっ飛ばしパターンで、倒せるのは、バリス、鎮元飛、ロバート、チョイ、クラック、ギース、クラウザー。

ロバート、チョイ、クラック、ギース、クラウザーにに対しては、空中ふっ飛ばし攻撃(前ジャンプ)で高地と同時の前ジャンプ、昇り空中ふっ飛ばし攻撃の2段連続技を常に狙っていく。

## キャラ別攻略

残りのキャラはそれぞれ専用のパターンで倒すべし。

大門には、画面端で後ろジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を繰り返すパターンが安全。対テリ、賊では、突進技を待つ。ガード後に天地返しで反撃、歩いてきたら頭突きさ

アテナに対しては間合いを広めに取り、跳び込みを遠距離立ち強キックで迎撃しよう。

近付かれた時も、適当に遠距離立ち強キックを出すこと。ジャンプ直後に当たらず、タイミングには、画面端でマチュアやキングとセイバーを持ち、前寄りは近距離立ち強キックで天地返しで、後者

には直接天地返しで、後者にはジャンプで近づいてきたら垂直ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃(前ジャンプ)で高地と同時の前ジャンプ、昇り空中ふっ飛ばし攻撃の2段連続技を常に狙っていく。

対キムは、相手近づいてきたら垂直ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃(前ジャンプ)で高地と同時の前ジャンプ、昇り空中ふっ飛ばし攻撃の2段連続技を常に狙っていく。

対キムは、相手近づいてきたら垂直ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃(前ジャンプ)で高地と同時の前ジャンプ、昇り空中ふっ飛ばし攻撃の2段連続技を常に狙っていく。

チャンは前ジャンプ直後の強キックをガードさせ、着地と同時に天地返し。最初は小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃(前ジャンプ)で高地と同時の前ジャンプ、昇り空中ふっ飛ばし攻撃の2段連続技を常に狙っていく。

香澄には昇り空中ふっ飛ばし攻撃(前ジャンプ)で高地と同時の前ジャンプ、昇り空中ふっ飛ばし攻撃の2段連続技を常に狙っていく。

一度投げたら、起き上がりにしゃがみ弱キックを連打。ワンテンポおいて天地返しを繰り返して倒してしまおうとい

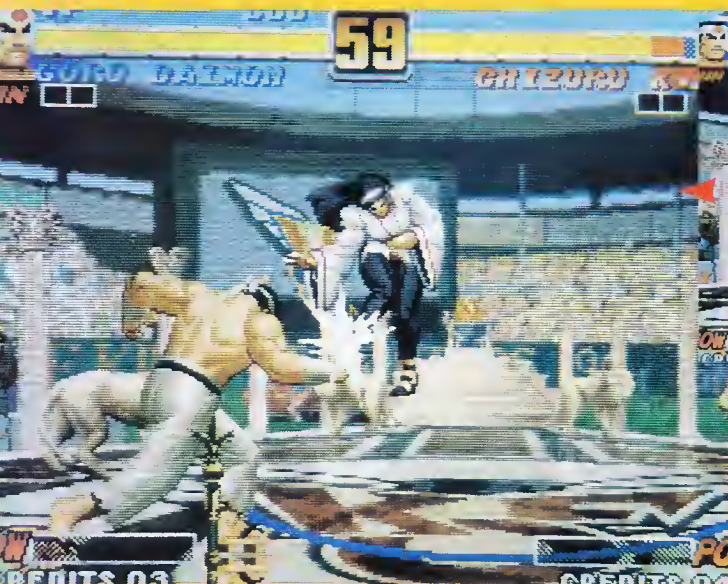
キングはサブライズロズを連発する。無防備な投げを早めに出して返していく。

連発に的を絞る。一回ガードしたあと一瞬待つってから出すのが簡単

連発に的を絞る。一回ガードしたあと一瞬待つってから出すのが簡単

連発に的を絞る。一回ガードしたあと一瞬待つってから出すのが簡単





ここらへんで立ち弱パンチを振って、跳び込みや必殺技を誘い...

実はずり投げパターンで勝ててしまうのだが、一応他のパターンも紹介しよう。  
 やることは簡単、開始直後、距離立ち弱パンチを出し、間を置かずにつづり飛ばしを出すだけ、何かしらの行動を取ったところをヒットするぞ。あとはこれを繰り返せばOK。

## 神楽ちる

飛び飛ばし攻撃で済す。ボタンは連打でも全然OKだ。端に追い詰められたら待ち投げパターンを使おう

奴が歩いてきたところ、小ジャンプ弱パンチで跳び込み、着地しやがみ強キックを出そう。なぜか立ちガードして食らってくるはず。すかさず切り株返しで追い討ちしてやろう。この時、ジャンプ弱パンチは低めの打点で当てて、あとの下めきは間を置かずに出るのがコツだ。  
 これが決まったら、すぐにダッシュして起き上がり、中にジャンプ弱パンチで跳び込み、同じことを狙っていい。

注意点は、遠距離での竜巻連発モードの最中に突っ込むのは推奨としないこと。こゝには挑発とガードに専念し、近づいてくるまで待とう。

## 技コマンド表

### ●投げ技

十字絡め (近距離) → または + + + C  
 つかみ叩きつけ (遠距離) → または + + + C  
 返り足払い → または + + + D

### ●必殺技

地雷震 → + + + + A or C  
 龍受け身 → + + + + Bar D  
 雲つかみ投げ → + + + + A  
 超大外刈り → + + + + B  
 切り株返し → + + + + C  
 天地返し → 接近して + + + + + + + + C

### ●超必殺技

地雷極楽落とし → 接近して + + + + + + + + + + + + + + C



打点が高いと受けられ、低めの打点でつづり飛ばしを出そう。

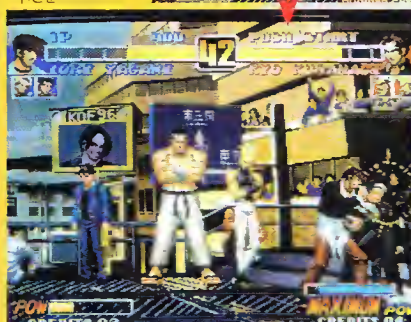
## ゲニツシ

このあたりで距離が離れ、次の切り株返しを出すぞ。キャンセルではない。

## 対ボス攻略



キャラの位置に関係なく  
強葵花をCPUに深くガ  
ードさせ...

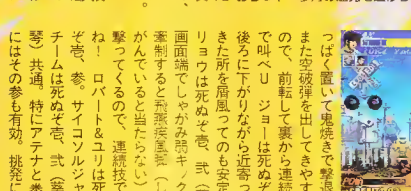


いっばくおいて屑風だ！ 死んどくか？



Page 544

も受けれるので問題ない。庵  
は連綿端でしゃがみ待ち、花  
は鬼面棒をきを出してその  
ガード後連続技で死ね！(マ  
チアは死ぬまで、式、)マ  
チアは死に上がりにしゃがみ  
起きる。くわいすの連続技  
を組ん、パイスは跳込みで  
連続技や空中ふっ飛ばしで  
死ねる。音浪は空中ふっ飛ば  
し撃を当てす。(通称、ヤン



「何してるの？」



だ。続必しか

基本その壱、必殺技の百式拾七式、葵花を当たらうがガードされようが関係なく、ただ連発してゴリ押しパターン。  
ダッシュからや、CPUが葵花の射程距離に入ったら出

している。基本的には強  
関係なく、一回決まったら  
き上がりにながみ弱キツ  
から葵花を出したり、わざ  
強葵花でめり込ませてCP  
の反撃を層風で取って連続

起 弱  
ク  
と  
U  
技。

いるので、のちの説明しよ  
うぞ死ぬね！

その式補足く式(亥)は琴月後  
に葵化 式(琴)は琴月後に琴  
月 陰 無印はどちらでも可  
基本その参く遠距離立ち強キ



くぐって泣かすゾツ

ウザーは死ぬぞ式(葵)もくが、画面端で垂直空中で飛びし攻撃を一回当てたら起き上がり小ジャンプ空

中、つ効

# 基本戰法



攻略／蒼炎闘士ゆーち



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

キヤラ別攻略

対CPU戦 死ぬぞ売だけ  
で勝つていける。しかし後半  
強くなるCPUもいるのでその  
へんをふまえて勝つという  
ヒーロー(主人公) チーム  
はみんな死ぬぞ売、式(武器)  
京は死ぬぞ売、夢、夢、夢  
面等々待ち、歩いてきたところ  
や必殺技(大)後に「死ぬぞ売」  
らの連続技で死ぬ。大門は「  
死ぬぞ売」(等) どの場合も有効  
暴走を攻撃避けて遊んでくれ

キヤラ

心 邪魔だっ！

# 別攻略

ブに結び込み、薙地・鬼  
を連続して。舞死ぬ  
書、武芸。画面端の舞  
が、ムササビの舞  
龍炎舞。ガード後に立軸  
キチが連続技で泣か  
キチは待つとカララ  
ブロースを連発する  
つとばを、鬼殺して撃退  
レオナは死ぬぞ書、ま画面  
端でやがみ待ちしてカラ  
ドセイバーとXキチパー  
屈風決めぬ。ラルフと々々  
クワッ死ぬぞ参。書、武  
死ぬ。テリは死ぬぞ書  
変、アンデリは死ぬぞ参  
参。琴月をタイで  
殺技を反撃してくるので

い必の もうにシ面！ふイ バややぞ風



風！うるさい奴には頭突きでお仕置だ！　う。チチ死はみがち











この位の位置でしゃがみ弱パンチを出してみよう。すると…

ジャンプをすることが多いので、ぶっ飛ばし攻撃で迎撃しよう



中間距離でしゃがみ弱パンチを振るとジャンプするので、空振るので横画面中にC+Dで反撃するようにしよう

## 神楽ちづる

相手がパワーをためている時は挑発に専念し、こちらに歩いてきた時は、中or大ジャンプで迎撃しよう

中or大ジャンプで飛び込み、着地後すぐに立ち弱キックを出す。何故か食らうてくれる。

## ゲニツツ

相手との距離を測って、中と大ジャンプを使い分けよう

## ●お徳情報

私の超必殺技、ヘブンズグイトを出せない状態（パワーMAX、赤ゲージ以外で近距離立ち弱キック（2段階）にキャンセルをかけて出てくとしてみて、どう？ヘブンズグイトが出ないかわりに近距離立ち弱キックが3段になったでしょ。もちろんこれに

立ち弱K×2→下弱P→強マサカーで10段

By マチニア

パワーをためたとき、間合いを離して挑発だ！



## 技コマンド表

●必殺技	
デスブロウ	→または←+C
バックラッシュ	→または←+D
●必殺技	
デスロウ	↓↑+AorC(8回連続入力)
メタルマサカー	↓↑+BorD
デスベアー	↓↑+AorC
ディーサイド	←↓+AorC
●超必殺技	
ヘブンズグイト	↓↑+←↓↑+AorD

キャンセルをかけて強マサカー（へつなこう、その後は後ろジャンプで間合いを離して繰

り返す。また、後ろジャンプのあと全格があれば挑発だ。





CPUの飛び込みにはこれで安定。雷魔拳にも使いう反応命よ！

オロチーを牽制しといて落ちて来いねえ、パターンしやがんで待ち、CPUが跳び込んできたら立ちガードをす。キャラによっては跳び込みを落とすことが可能なので、昇りジャンプキックを対空技に使おう。牽制には



主しやがみ弱パンチを使うていき、近づいてき所や、遠目にいる時から出していき、

基本的には画面端で垂直ジャンプをして、CPUが近づいてきた所や飛び込み、ダッシュなどを狙い撃ちしていき。起き上がった所に狙うこともある。その際に小ジャンプを



ガマンしきった後は歩いて連続技タ〜イム！



レバーを左右どちらから入れて連射。前転防止よ！

強いキャラはひたすら遠距離立ち強キックを出せば楽勝！ テリー・アンディーはオロチー(対：バーン)はオロチーは垂直、クラックシュールと空破弾に連続技よ！ ジョー

はオロチー。垂直を当てたら、起き上がりから飛びし攻撃の先手を重ねよう。ク

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

ナは対空3。Xキックセイバーは連続技、グラナダセイバーはクラックシュール。ラルフはオロチー。垂直を当てたら、起き上がりから飛びし攻撃の先手を重ねよう。ク

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

ナは対空3。Xキックセイバーは連続技、グラナダセイバーはクラックシュール。ラルフはオロチー。垂直を当てたら、起き上がりから飛びし攻撃の先手を重ねよう。ク

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

ナは対空3。Xキックセイバーは連続技、グラナダセイバーはクラックシュール。ラルフはオロチー。垂直を当てたら、起き上がりから飛びし攻撃の先手を重ねよう。ク

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

## 基本戦法



難しいけど楽しいねえ!!

## バイス

攻略/蒼炎闘士ゆーち

どうも♡ 海の中から失礼！ バイスです。ブクブクッ！ 彼のキャラに比べると非常にCPU攻略が難しいワタ・シ・手堅いパターンはかりだけど、く解説するるので最後までついてねえし、ブクッ！ うっ！ 京はオロチー(対：しゃがみ弱パンチ(以下下弱P)は連射OK！ 鬼焼きとR.E.D. Kickは着地後に連続技を決める。紅丸はオロチー(対：2. 引きつけて

## キャラ別攻略

下弱Pを2〜3発打ち様子を見る。高い飛び込みは昇りジャンプ強キック迎撃だ。2は近づいてきたら垂直空中ぶっ飛びし攻撃(バグ)と垂直空中の先手を自安に当てよう。大門はオロチー。連続技で垂直を出そう。魔はオロチー3。花嫁と鬼焼きカド後に反撃よ！ マチュアはオロチー(対：近づいてきたから下弱P連射。バイスはオロチー下弱P連射。バイスはオロチー

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

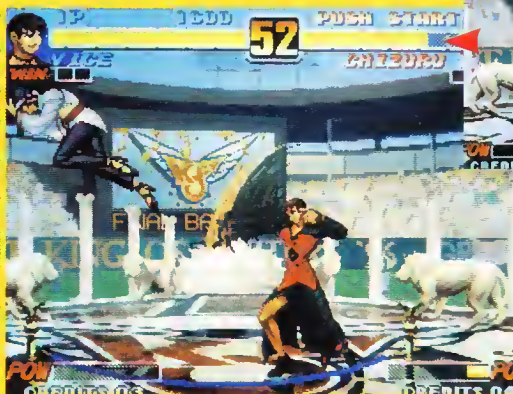
2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ

2. 跳び込み連続技や起き上がり連続技を当てて、2回目まで垂直を当てよう。無はオロチー。花嫁以外に反撃可！ 香澄は昇りジャンプ空中で、とはし攻撃(金ゴキエ)を出して着地にクラックシュールを吸ってやれ！ レオ



あらよつと着地に強デューサイドで空中連続技よー  
デリーシャスー



ふつとばし攻撃が2発入らないように高い位置で出し…

「はい、お食卓(ニセ)で、好  
 たい、まいお梅ちゃん(ニセ)が、好  
 物を食べながら対空車戦の楽  
 勝パターンを紹介していきます  
 すばい(一)梅。モグモグ……」

「ふつとはしてディースァイ  
 ドでゲツチュウ。バスターサ  
 ードの普通のカウンタターで空  
 中ふつ飛ばし攻撃を当て、着  
 地に追い討ちの強ディースァイ  
 ドを入れるバスター。ます神  
 楽が近づいたらきたら垂直落下  
 できるだけ先端でガードさせ  
 続けて跳び込み空中ふつと  
 しを当てたい。それだけで  
 空中垂直脱走の、できあがり……」



着地する寸前にコマンドを入れて  
バクッ! 通常投げでも楽しいねー!

このくらいの間合いで飛び込め。ウキャ～！ ジャンプ時は技を出しちゃだめよ！



常につらい相手なのよねえ、  
攻略パターンは跳び込みスカ  
しコマンド投げぐらいなのよ  
ねえ。間合いを離してゲーニ  
ツが歩いてきたら跳び込み  
着地でゴアフェストで投げ

る！ その後は少し下が  
起き上がったのを確認して再  
び跳び込め！ 通常投げも決  
まりやすいので狙っても吉  
追い込まれたら、下弱P連射  
や垂空ぶで間合いを離すとい  
いよう！

神楽ちづる

# 対ボス攻略

ゲ  
ー  
ニ  
ツ  
ツ

●**お得情報**

けてしまふ恐ろしいテク。使  
えるようになれば、対戦でも  
ブレッツシャーをかけられ、3  
人抜きも夢じゃないわ！「バ  
イスが弱い」っていう時代は  
過ぎたわ。がんばれ全国のバ  
イスマスター（JKのシステ  
ム解析も読んでみてね）！

## 技コマンド表

- 激げ技**
- デスブロウ →または←+C  
バックラッシュ  
→または←+D
- 必殺技**
- アウトレイジ ↓↘←+BorD  
レイヴナス  
ジャンプ中↓↘←+BorD  
ゴアフェスト  
接近して→↓↓↘←+C  
ディーサイド  
←↓↘→+AorC
- 超必殺技**
- ネガティブゲイン  
接近して  
→↓↓↘←→↓↓↘←+C

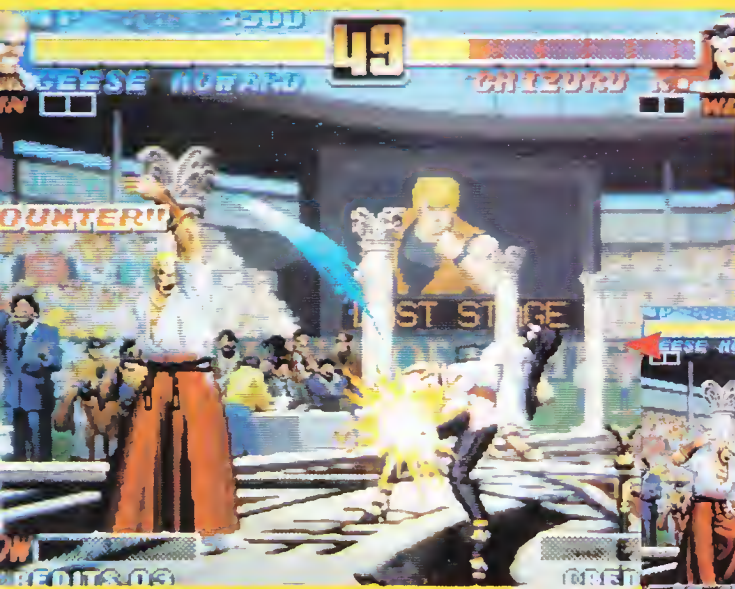


レバーをグルグル回し歩いていけばピキーン！ あ〜んイタイのね〜

キャンセルかけてCボタン押しっ放し







カウンターヒットするぞ。端に追い詰められたら、ふっ飛ばし攻撃をカードさせるといい

相手が歩いてきたところに、先端を当てるような感じで烈風拳を出す。これの繰り返しでOK。必殺技を出そうとして食らうてくれるぞ。

また、開始直後より少し近い間合いでの立ち弱パンチでジャンプや必殺技を誘い、直後に上段当て身投げで取るというパターンもある。

## 神楽ちづる

ちづるがこのくらいまで近づいてきたら烈風拳を出すぞ...



## 対ボス攻略



まずジャンプ強キックをガードさせる。打点がよければ...

50

遠距離では手が出せないの、挑発とガードに徹する。

奴が歩いてきたら、小ジャンプ強キックで跳び込み、着地してしゃがみ強キックを出す。なぜかガードせずに食らうてくれるぞ。あとは起き上がり前に少し速めに跳び込んで同じことを繰り返せばいい。

注意点はジャンプ強キックの打点。少し早稲り気味、ジャンプの頂点直前でボタンを押す感じがちょうどいいぞ。また、たまに挑発してMAXにさせないことも重要だ。

## ゲーツ

着地直後のしゃがみ強キックを食らうてくれる。以降繰り返すべし



## 技コマンド表

●投げ技	
殺陣方手投げ	→または←+C
真空投げ	→または←+D
●必殺技	
烈風拳	↓↘→+A
ダブル烈風拳	↓↘→+C
疾風拳	↓↘→+A+C
ジャンプ中	↓↘→+A+C
上段当て身投げ	←↓↘→+B
中段当て身投げ	←↓↘→+D
邪影拳	→↘↓↘↘+A+C
飛騨白輪転	→↘↓↘↘+A+C
●超必殺技	
レイジングストーム	↓↘→↓↘→+A+C

# 皇帝の切り札 ブリッツボール!!



## ヴォルフガング クラウザー

攻略/モリスケ

### 基本戦法

基本パターンを大きく2つに分けて紹介しよう。試合開始後はバックステッップもしくは後転で相手との距離を離してから弱上段ブリッツボールを連射しよう。すると、ブリッツボールを前転で回避しつつつじわが接

近してくるので、そこを投げ合いの広いカイザースープレックスで吸い込む。投げたあとは自動的に間合いが離れるので、再び弱上段ブリッツボールを連射しよう。相手を画面端に追い込んでいる時に投げた場合は間合いが離れないので、バックステップする必要あり。これがパターン①。パターン②の間合いを離してから弱下段ブリッツボールを連射する。跳び込まれやすいが、相手キャラによつては一度ヒットすると何故かノーガード状態になるので、死ぬまでブリッツボールがヒットし続けるぞ。

もしも体力が赤く点滅するまで減らされたなら、弱ブリッツボールではなく弱カイザーウェーブを連射して切り替えよう。前転してきた時にはパターン①と同じくカイザースープレックスがまきまり、跳び込まれた時も嫌にビグナゲの手堅くヒットするぞ。

### キャラ別攻略

基本パターン①を使うと、実はすべてのキャラに対応できてしまう。ただし、キムやチャイはビヨンドで空中ぶつ飛びがあるの、空中ぶつ飛びは攻撃などで強制にダウンを奪い、起き上がりから弱上段ブリッツボールを重ねてパターン①に持っていく。前述したように基本パターン①でほとんどのキャラに勝ててしまふので、基本パターン②は気が向いたら程度でいい。ちなみに、基本パターン②が有効なキャラは、キス、ス、リョウ、ロバート、ユリ、ロ、こやつには弱下段ブリッツボールでメリメリ燃やしてやろう。

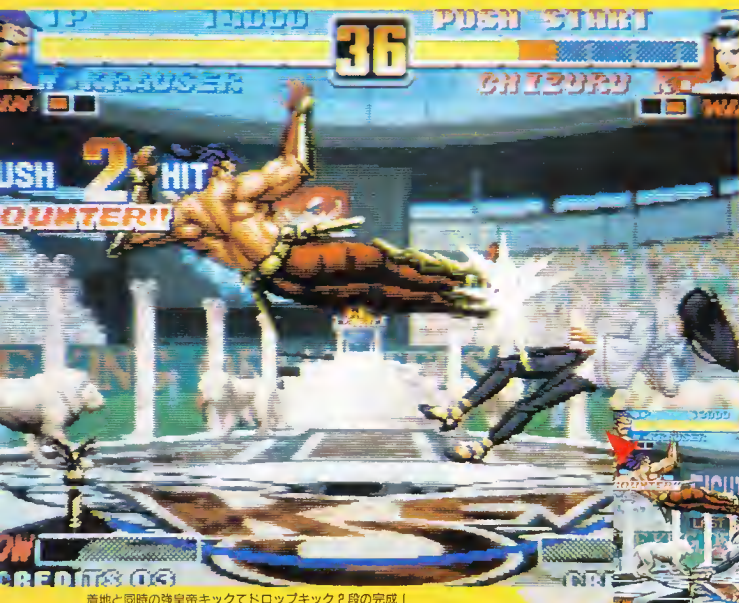
次にパターン②を使う際のちょっとした注意点を紹介しよう。そのあと弱上段ブリッツボールでパターンに持っていきけるぞ。



入力がこのぐらいまで進んだらコマンドを入力すれば……うまい具合に？発目が出る。スローがかかったときも安心だ







高地と同時の強皇帝キックでドロップキック2段の完成!

**神楽ちづる**

神楽ちづるは基本パターン①で勝てるが、ここで紹介する専用パターンの方が、ひたすら空中ジャンプを繰り返して、ちづるが歩いて接近してきた所に空中ふっ飛ばし攻撃を出す。すると、百活天神の理(対空技)を出してくるのだが、ふっ飛ばし攻撃で一方的に潰すことができる。

ぞ、ちづりかワウンターとれるので、高地と同時に強カイザーキックを出せば追い打ちになる。素早い反応とコマンド入力が必要だけど、空中ふっ飛ばし攻撃は早めにジャンプの頂点辺りで出さないと相打ちになってしまうので注意しよう。

この戦法以外では、歩いて

## 神楽ちづる

また所をカイザースープレックスを決めるパターンも有効だ。投げ間合いが広いので比較的決めやすい。

対空必殺技を渡し、カウンターヒットになるので、

## 対ボス攻略



ラスボスも基本パターンでOK。ブリッツで前足を誘い、

ゲニッツには基本パターン①を使って闘う。ただし、カイザースープレックスを決めるタイミングが一瞬でも遅れると逆にコマンド投げを決められてしまう上に、ゲニッツは防御力が高いのでカイザースープレックスを決めてもそれほどダメージを与えられない。投げた後は少しでもパワーゲージをためて攻撃力上げておこう。

長期戦になりやすいのでミスしないように気合を入れて闘うべし。

## ゲニッツ

雷スープレックス投げるだけ。落ちたら必ず勝てるはずだ

### 技コマンド表

- 投げ技
  - クリフハンガードロップ →or++C
  - カイザードライバー31 →or++D
- 必殺技
  - ブリッツボール・上段 ↓or++AorC
  - ブリッツボール・下段 ↓or++BorD
  - レグトマホーク ↓or++BorD
  - カイザーキック ↓or++BorD
  - カイザーデュエルソバット ↓or++BorD
  - カイザースープレックス 接近して↓or++AorC
- 必殺技
  - カイザーウェイブ ↓or++AorC





長〜い定で殴りまくるだけ。試合さえ覚えればとってもカンタン

基本パターンのほりチの  
ある立ち強キックでたす  
牽制する簡単なもの。相手キ  
ャラによっては先端を当てる  
ように出さずガンビット  
するの、4〜5発当たれば

## 基本戦法

気絶させることができる。す  
ぐにジャンプ強キックで立  
強パンチで強カリフォルニア  
ロマンスといった比較的狙い  
やすい連続技を叩き込んでダ  
メージを与えよう。



薬な。パターンで  
ハッピィかあ〜い

# Mr.ビッグ

攻略/モリスケ

基本パターン③は垂直ジャン  
プ空中ふっ飛ばし攻撃はひ  
たすら繰り返すもの。空中ふ  
っ飛ばし攻撃早めにも昇りて  
出すようにしないと、相手の  
ジャンプ攻撃によって一方的  
に潰されてしまう。ダウンさ  
せたら素早くタックルして近づ  
き、垂直ジャンプ空中ふっ飛  
ばし攻撃を重ねて再びパター  
ンに持っていく。



相手キャラに合わせた技で跳ばせて…



弱ロマンスで落とす。とはおと?

基本パターンののは、弱グラ  
ンドプラスターやしゃがみ弱  
パンチで跳び込みを誘い、弱  
カリフォルニアロマンスで迎  
撃する。跳ばせて落とす(通  
称とはおと)的なもの。後述  
するが、相手キャラによって  
誘う時に使う技が変わるので  
覚える必要がある。ちなみ  
に、キム、チャペ、クラウサ  
ーは起き上がりにもグランドプ  
ラスターを重ねるとひたすら  
食らい続ける。一度ダウンさ  
せれば勝ったも同然だ。

しゃがみ弱パンチを出していても地雷  
震は食らわないので…



終りのスキに反撃できる。跳び込みから連続技を決めることも可能だ

基本パターン④はキョロ  
とに誘う技が違うのに順に紹  
介していく。チンとキムは  
離れてからの弱グランドプ  
ラスターで跳び込みを誘う。チ  
ヨイも弱グランドプラスター  
で、跳び込みではなく竜巻  
疾風斬を誘う。リョウとケ  
ンスウはしゃがみ弱パンチで  
跳び込みを誘う。大門はしゃ  
がみ弱パンチで地雷震を誘  
るので、立ち強パンチキャ  
ンセル強カリフォルニアロマ  
ンスを決める。舞はしゃがみ弱  
パンチで、ムササビの舞や挑  
発を誘える。とくに連続技を  
叩き込むチャンスだ。



パンパン気絶する。こんなこと  
してないで、ちゃんと連続技を  
決めよう

## キャラ別攻略

基本パターン①が通じるの  
は、ユリ、ロバート、紅丸、  
ラルフ、クラウ、ビッグ、  
キング、熊狼ノミの3人と  
庵チロウの3人。キングがサ  
ブライズロマンス連発で空  
中ふっ飛ばし攻撃で対空よう  
う飛はし攻撃で対空よう

基本パターン②は京とレオ  
ナに対して使う。京は試合開  
始直後に「食ええ〜」で突  
つ込んでくる可能性が高いの  
で、最初から垂直ジャンプし  
ておくとい。

残りのキャラには基本パ  
ターンが通じないので、キャラ  
別に攻略していく。

チャンは立ち強パンチキャ  
ンセル強プラスターを出す  
スターを重ねて以上だ。  
アテナは画面端でひたすら  
バックジャンプを繰り返すと  
サイコソンドや強フエニッ  
クスアローを出してくるので、  
空中ガード後に立ち強パンチ  
キャンセル強カリフォルニア  
ロマンスを決める。  
クラウザーはカイザーキッ  
クを持ってプラスターを決め  
ればOK。  
ギースは遠距離立ち強パン



香蓮には強グランドプラスター  
を出しているだけで勝てる



なぜか中段当て身。当然、こち  
らの強パンチがヒットするぞ

チを出す。と何故か上段当て身  
を出して食らうので、繰り返  
していれば勝てる。  
香蓮は強グランドプラスター  
を出すとして食らうので、  
繰り返すだけで楽勝だ。





神楽ちづる

キックですべて潰せるのだ。

ゲニツツ戦績は、後には簡単に、試合が開始直後は後援で間合いを離す。この時にゲニツツが力を出していた時は、と発音はあとしてに氣力をためることが多い。

氣力をためたためたすくにとダツシユして立ち強キクを決定めよう。決めたあたりはバックステップで間合いを離してから挑発して間合いを離してから、意地ではなくペンゼンと歩で接近してまた一本は、面を運んで後退してから立ち強キクを連発だ。ギリギリ届く間合いで連発すると風のように入るので、出てきた所に立ち強キクペンゼンセルズを叩き込みよう。決めたあたりはバック挑発してゲジを減らすこと。パワーがMAXになつてしまつてもコマンド投げがかつて痛いので、こまめに挑発することを忘れずに。



# 対ボス攻略

ゲ  
ー  
ツ  
ツ

出現時はスキがある。連続技を決めることができるぞ。挑発も忘れずにすれば完璧

## ● 線形代数

- ミリオンダラーバスター  
 → または  $\rightarrow + C$   
 ハイリフトスルー  
 → または  $\rightarrow + D$   
**●必殺技**  
 グランドバスター  
 $\rightarrow \downarrow \downarrow + AorC$   
 クロスダイビング  
 $\rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + AorC$   
 スピーニングランサー  
 $\rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + BorD$   
 クレイジードラム  
 $AorC$  ボタン連打  
 カリフォルニアロマンс  
 $\rightarrow \downarrow \downarrow + AorC$   
**●超必殺技**  
 プラズマウェイブ  
 $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow + AorC$



ほとんどの  
キャラに有効な  
お手軽戦法でGO!



# 基本戦法

## とう どう か すみ 藤堂香澄

攻略/DSP-たろりん



技を出そうとしてジャンプしようとしたところに当たるぞ



ロボンは前転をするが抜け切れないのだ

香澄のCPU戦攻略にあたって最もお世話になる技は、ズバリふっ飛ばし攻撃である。地上で相手が近づいてくるのを待ち、こちのふっ飛ばし攻撃がギリギリ届くくらいは位置まできたところ、ふっ飛ばし攻撃を出す、かなり高い確率で食らってくれるのだ。キャンセルで強重な当ても出さず、力を出す。相手キャラによつてはガードを解いて重ね当ても食らってくれることもある。このふっ飛ばし攻撃はキャンセル強重な当ても超重ね当ても使える技。食らってくれるキャラとそうで



チャン、マチュア、バイスなどに当たる

ないキャラの差がハッキリしているが、食らってから逃げるキャラにはこれだけで勝てる。体力が赤くなったら連発OK!。それでなくてもパワーをめてむりやり撃とう。使うのは強（Cボタン）の方だ。



こいつはスキはキャンセルの得意な奴だ

さて、実は香澄は基本戦法がとて強い反面、他に有効な戦法がなかったりするので、対CPU戦全体を通しての注意点を挙げていこう。距離が遠い時、CPUは挑発やパワーたてをはじめることが多い。このスキを突かない手はない。挑発の時はスキが少ないので手早くふっ飛ばし攻撃を当て、パワーたての時は欲ばって立ち強パンチ、キャンセル竜巻捲きを決めてやる。

ふっ飛ばし攻撃はキャンセル重ね当ても基本戦法は京、鏡子チーム、キムチーム、マチュア、バイス、龍虎チーム、香澄、舞、拳崇、ビッグ、ラルフ、クラックと、ほとんどのキャラに通用する。それぞの注意点を説明していこう。ロボト、アンディはふっ飛ばし攻撃をガードすることが多いが、その後前転してくるので重ね当てるがヒットする。ジョイは歩いてくるモードと飛び跳ねるモードの2つの行動パターンがある。歩いて近づいてきた時は基本戦法通りでよいが、跳んでくる時は減身無技などの対空技は無理に狙わず、ガードに徹する方が無難。レオナと舞は、画面端まで下がつて待つのがよい。そして基本戦法を使いつつ、突進技×キャラバ、ムササビの態を待ちつつ、もちろんこれらの突進技をガードしたら硬に反撃を決めるのだ。



壁でガードすれば反撃は容易



遠距離立ち強キックで手酷く攻めていきな



近距離時専用のお手軽対空、早に反応しな



連続でOK。

虎は待ちで聞かず、鬼鬼をガードしたら連続技、薙花ガド後は竜巻捲き、跳び込みでも近距離立ち強パンチで簡単に落とせるぞ。チンと紅丸はふっ飛ばし攻撃が当たりにくいので、チンにはじがみ強キック、紅丸には遠距離立ち強キックを当てていこう。紅丸が前転してきたらスーパー桶車キックがあるのでガードして反撃。大門はバックジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を繰り返す。

前転からのスーパー桶車キックにはガードしてふっ飛ばし攻撃を待たせ、それを空中でふっ飛ばし攻撃で落とす。減身技はイマイチ使えない。アテナは立ち強パンチでジャンプを誘えるので、ジャンプ攻撃を減身無技で受ける。

慣れないと反応するのはつらいかも。クラウザーはジャンプふっ飛ばし攻撃が当たると、遠めの間合いから跳び込めば、対空技のレックスマホクをぶつけるのだ。ギースはダブル烈空拳を持ってガード後に連続でOK。

# キャラ別攻略





ます、前座ジャンプで跳び込み、空中ふっ飛ばし攻撃を早くに出す。すると、対空技として出してくる百舌の理をぶっ潰すことができる。キャンセル空中重ね当てで2ヒットするのでおしい。一度ちづるを転ばせたら、起き上がる前に超重ね当てを

## 神楽ちづる

この場合も重ね当てがヒットするので問題なし。ちづるは再びダウンするので、以下繰



起き上がり前に重ね当てを撃てておくこと

前転がジャンプのどちらかを誘える。どちらにしても次の重ね当てがヒットするぞ

## 対ボス攻略

## ●お得意情報

打撃防御効果のある必殺技、白山桃。主な用途はガードさせての固めと対空だが、対空に使うにはタイミングが難しく、早めに出してしまおうと相打ちになることが多い。

ところが、白山桃は空中の相手にも2段ヒットする技なので、1段めが相打ちになると、相手は食らい判定が残ったままふっ飛んでいく。この時ずかさず超重ね当てを出すと、空中連続技になる。

ただ、相手がジャンプふっ飛ばし攻撃を出してきた場合はこちらがダウンしてしまうのでダメだし、対空技としては当て身投げの減身無技の方が確実なので、実用度は低い。

起き上がり前に小ジャンプ弱キックを重ねて



まずは間合いを離して待つ。ゲニッツがツッシュをして近づいてきたら、小ジャンプ強キックで跳び込む。通常ジ

## ゲニッツ

ヤンプをしてしまおうと下をくぐられて「お別れです」となってしまうので注意。ジャンプ強キックはほとんどの場合ガードされるが、着地してすぐしゃがみ強キックを出すと、ゲニッツは立ちガードをしたあとにその繰り返し。

ままなのでヒットする。こうして転ばせたら起き上がり前に小ジャンプ弱キックで跳び込みガードさせ、しゃがみ弱キック（これも食らいつくれない）キャンセル重ね当て、空中ふっ飛ばし攻撃を決める。あとはその繰り返し。



しゃがみ弱キック→キャンセル電撃横打。小ジャンプは垂直がいい

## 技コマンド表

●投げ技	
足定義	→または→+C
腕牛掛け	→または→+D
●必殺技	
重ね当て	↓↘↘+AorC
空中重ね当て	ジャンプ中↓↘↘+AorC
白山桃	↓↘↘+AorC
減身無技	→↘↘+B
電撃横打	→↘↘+D
接近して	→↘↘+C
●超必殺技	
超重ね当て	↓↘↘↘↘+AorC

手数を増やして  
攻撃力をカバリー!



## 不知火舞

攻略/DSP-たろりん

### 基本戦法

舞の対CPU攻略では基本的に3つのパターンがある順に紹介しよう。

まず、ムササビの舞(地上から出す)を出していくもの。CPUキャラはタツシニで突っ込んできたり、いきなりパワー(め)をはじめて、ムササビの舞を食らってくれることが多いのだ。もしガードされてしまったら、着地と同時に飛翔龍炎陣を出す。相手が反撃をしようとして手を出したとらに当たる。もしガードされても、なぜかCPUキャラはちがらが着地するまでガードポーズを取っているのだから、相手の画面端にいる時、相手の飛翔龍炎陣という具合に使分けると、さらに反撃を受けにくくなる。

これがパターン①。次に、リーチの長い遠距離立ち弱パンチで牽制し、相手が跳び込んできたら対空技の

地上版ムササビの舞が超有効。もしガードされても、なぜかCPUキャラはちがらが着地するまでガードポーズを取っているのだから、相手の画面端にいる時、相手の飛翔龍炎陣という具合に使分けると、さらに反撃を受けにくくなる。

遠距離立ち強パンチで落とすというもの。前に歩きながら立ち弱パンチの先端を当てるようにして、カットと相手を押していくのがポイント。これがパターン②。

最後のパターンは、弱龍炎陣を出すだけのもの。相手が龍炎陣に反応して技を出してくるのだが、龍炎陣が一方向に勝つというもんだ。通用するキャラが限られているが、やるのが単純でラクテン。これがパターン③だ。

飛翔龍炎陣(フクロ)が強く、弱龍炎陣を使い分けよう。

まず、パターン①が通用するキャラの解説から入ろう。これで勝てるのは、レオナ、キム、チャンド、テリー、ジョー、アンディ、紅丸、大門、庵、マチュア、ケンスウ、ビツク、クラウザー。各キャラの注記点を、レオナ、キム、アンディ、紅丸にはムササビの舞がガードされても、飛翔龍炎陣を出さずにまたすぐムササビの舞を出していく。チャンはまれに鉄球粉砕の出力でムササ

ビの舞を打撃防御するが、その後の粉砕が振り回るので、そのスキに近距離立ち強パンチやキャンセル必殺技を決めよう。大門は画面端でもムササビの舞で強飛翔龍炎陣でOK。また、まれに攻撃避けでムササビの舞を避けるので、すぐに反応して技を決めること。ノンビリしてると逆に付けられてしまうぞ。

飛翔龍炎陣を出さずに、ムササビの舞だけを出しつづける

ロバートの跳び込みに対しては飛翔龍炎陣を使う

少しずつ前に歩き、先手を当てていく

### キャラ別攻略

次にパターン③の解説。これが有効なキャラは、ユリ、ラルフ、香濃、たつ、京はあまり安定しないので、パターン②で闘うほうがいいかも。ムササビの舞は画面端でもムササビの舞で強飛翔龍炎陣でOK。また、まれに攻撃避けでムササビの舞を避けるので、すぐに反応して技を決めること。ノンビリしてると逆に付けられてしまうぞ。

飛翔龍炎陣を出さずに、ムササビの舞だけを出しつづける

ロバートの跳び込みに対しては飛翔龍炎陣を使う

少しずつ前に歩き、先手を当てていく

飛翔龍炎陣(フクロ)が強く、弱龍炎陣を使い分けよう。

他の特殊なパターンを使うキャラの説明に入ろう。バイスはジャンプ攻撃に弱いので、ジャンプ強キック、近距離立ち強パンチやキャンセル龍炎陣を狙おう。必殺技は入りにくいので注意。リョウはしゃがみ弱パンチで飛燕疾風脚を誘い、空振りしたときに連続技、キースは画面端でダブル風拳を待てる、ガードして連続技だ。キングはサブフェイスローズを後ろジャンプ空中ふっ飛ばして後ろから技を当てよう。

飛翔龍炎陣を出さずに、ムササビの舞だけを出しつづける

ロバートの跳び込みに対しては飛翔龍炎陣を使う

少しずつ前に歩き、先手を当てていく

飛翔龍炎陣(フクロ)が強く、弱龍炎陣を使い分けよう。

し攻撃で落とす。クラウは画面端まで下がり、後ろジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を繰り返そう。このパターンは大門にも効く。

飛翔龍炎陣を出さずに、ムササビの舞だけを出しつづける

ロバートの跳び込みに対しては飛翔龍炎陣を使う

少しずつ前に歩き、先手を当てていく

飛翔龍炎陣(フクロ)が強く、弱龍炎陣を使い分けよう。

このあと、キャンセル必殺技まで決めるのが理想





龍炎舞だけで楽勝。問合いさえ合わせれば、こちらが攻撃を食らうことはない

ちづるにはパターン②が超有効。近づいてきたら龍炎舞（龍炎よい）を出すと、ちづるは反応して自活。天神の理を出してくるのだが、龍炎舞が一方向的に勝つのだ。この線り返りだけで勝てる。

このパターンでは龍炎舞を出し問合いが重要だ。なるべく遠くのほうで、龍炎舞の先端を出てるようにしよう。もし画面端に追い詰められてしまったら、大ジャンプでちづるを跳び越して反対側に逃げ、問合いを離そう。

もう一つ、しゃがみ弱パンチでジャンプや百八活、玉響の空を誘い、そこに連続翔龍陣を当てるパターンもあるが、無理に使う必要はない。

## 神楽ちづる

## 対ボス攻略

## ゲーニツ

まずはゲーニツが近づいてくるのを待つ。遠くでよいかせやパワーたぬを繰り返している時は攻撃をしてもムダなので、こちらも問合いを離し、挑発を繰り返してしよう。双拳をずんずん歩いて近づいてきたら、小ジャンプ弱キックで跳び込む。大抵ガードされるが、気にせずにしゃがみ強キックを出そう。ゲーニツは立ちガードしたままなので、当てる。起き上がりにも再び小ジャンプ弱キックで跳び込んで繰り返そう。地道なパターンだが確実に勝てる。

まずはジャンプ弱キックで跳び込み...



画面端に追い詰められたら、しゃがみ強キックの代わりにしゃがみ弱キックで立ち回し、パンチキャンセル連続炎舞の連続技を決めてもよい。

## ●お得情報

あまりお得ではない、というが、逆にソンの紹介だが、画面1/4で紹介しよう。といっても大したコトではなく、舞の垂直ジャンプ強キックは攻撃力が極めて低く、ヒットしても相手の体力が1

ドットしか減らないのだ。バワーマックスの時にもドット。

なので、相手のしゃがみガードを崩すには斜めジャンプ強キックを使う。げび。



着地と同時にしゃがみ強キック。地道にこれを繰り返そう



CPU Kingも使うストロングな戦法だ

後転などをしてサブライズ  
ローズを食らうことができるキャ  
ラク、ガードし続けるキャラ  
が基本だが、このパターン  
は基本的にサブライズローズ  
を食らうことができるキャラが対  
象。ガードでも体力をめりめ  
り削れるが、パワーがMAX  
になるとガードキャンセル緊  
急回避動作で逃げられた揚げ  
句に反撃を食らってしまうか



ガードキャンセルで逃がられ  
てしまつてしまうこともあ  
る。

## 基本戦法

多段ヒット技で  
けずり倒せ!!

# キング

攻略/DSP-たろりん

近付いて来たらぶつ飛ばし攻撃をガードさせて

ミラージュキックでガードクラッシュを狙う



ただ、一応 パワーがMAX  
になる前にいったん間合いを  
離して挑発をすればパターン  
を続けられるが、効率が悪い  
のでおすすめできない。  
もう一つのパターンはミラ  
ージュキックパターン。相手  
が近づいてくるのを待ち、ふ  
つ飛ばし攻撃・キャンセル弱  
ミラージュキックをガードさ  
せる。そして、ミラージュキ  
ックのあとに反撃をしてくる  
キャラに対しては弱トルネ  
ードキックを、反撃をしてこ  
ないキャラクターにはふつ飛  
し攻撃をガードさせてキャン  
セルし、ミラージュキックを繰  
り出すというものだ。



香濃は重ね当てを跳び越えて当たる



反撃を弱トルネードキックで潰そう

ミラージュキックパターン  
はタイプに分けて説明しよ  
う。ユリ、ジョウ、レオナ、  
クラウザーは、ミラージュキ  
ックをガードさせて、反撃を  
してくるの。弱トルネード  
キックを出す。舞、テリ  
マチャア、クラック、チヨ  
ビックはふつ飛ばし攻撃・キ  
ャンセルミラージュキック。  
ふつ飛ばし攻撃・キャンセル  
だけでOK。チヨビは跳んで  
くみ強パンチで落とすという。  
アテナ、キムは2人は、ミラ  
ージュキックをガードさせた  
あとはいったん様子を見よう。  
特にキムはよく半月斬や空  
塵を振るうので、そのスキ  
に連続技だ。

他のキャラには独特のパタ  
ーンを使う。リョウは画面端  
までが近づいて下向き弱パ  
ンチを出して飛燕疾風脚を誘  
える。ガードして連続技を決  
めよう。キングは一応ミラ  
ージュキックパターンが通ず  
る。

雷罰拳を誘って、そのスキに技をいれていこう



そして、各必殺技のスキに連  
続技などの反撃をしていこう。  
大門とケンズウは画面端で  
後ろジャンプ強キックを繰  
り返す。バイスはジャンプ強キ  
ック・立ち弱パンチ・強キ  
ック・強トルネードキックの連  
続技を繰り返す。

ガードしてから反撃に転ずる

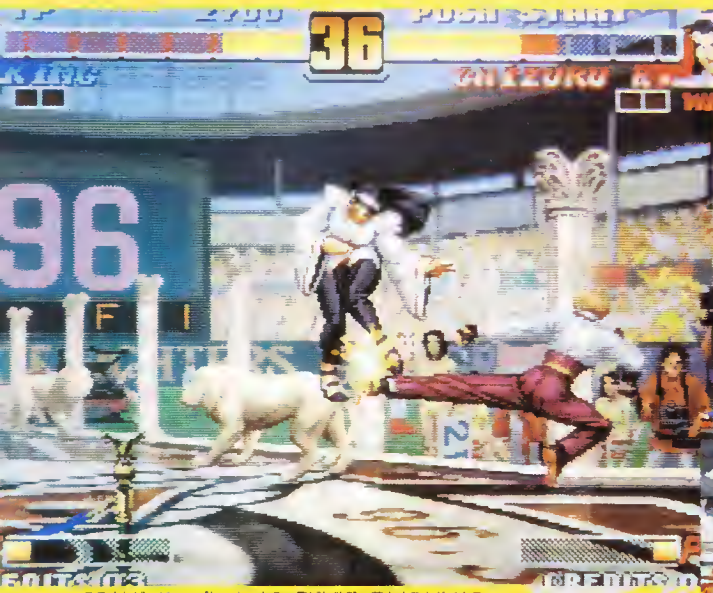


## キャラ別攻略



いきなり突っ込んで返されてしまうぞ





そうすれば、ジャンプしてきてもぶっ飛ばし攻撃で落とすことができる

遠めの間合いでしゃがみ弱パンチを出してちづるの攻撃を誘い、それをぶっ飛ばし攻撃で返す。これが基本的な攻略法だ。ただし、間合いが難しい。百活、玉腰の悲音を出してきた場合は空振りのスキに手堅くぶっ飛ばし攻撃がとっとするのだが、ちづるが跳び込んできた時が問題で、近くから間合いを離すべし。

## 神楽ちづる



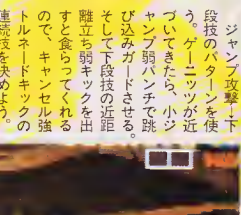
これくらい離れてちづるの技を誘うのがジャンプ

## 対ボス攻略



ジャンプ弱パンチをガードさせ

段技のボタンを使う。ゲートウツが近づいてきたら、小ジャンプ弱パンチで跳び込みガードさせる。そして下段技の近距離立ち弱キックを出すので、キャンセル強トルネードキックの連続技を決めよう。ゲートウツを端に追い込んださらにチャンス。立ち弱キックキャンセルサブライズローズ強トルネードキックの強力連続技が決まるぞ。奴が近づいてこない時は、跳び込んでもののかせを食らうだけなので、挑発などをして近づいてくるのを待つこと。



## ゲートウツ

### 技コマンド表

●投げ技	
ホールドラッシュ	→または←+□
フックバスター	→または←+□
●必殺技	
ベノムストライク	↓↘↘+BarD
ダブルストライク	↓↘↘↘+BarD
トラップショット	→↓↘+BarD
トルネードキック	→↓↘↘+BarD
サブライズローズ	→↓↘+AarD
ミラーージュキック	↘↘↘↘+BarD
●必殺技	
イリュージョンドダンス	↓↘↘↘↘↘+BarD



近距離離立ち弱キックから連続技。間合いが離れるので跳び込みからやりなおし



# レオナ

攻略/モリスケ

これでもしや  
跳ばせて落とす

## 基本戦法

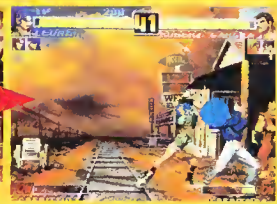


しやがみ弱パンチやしやがみ弱キックをチクタク出して、CPUの跳び込みを誘い、しやがみ強パンチやしやがみ強キック・ムーンスラッシュなどを使得て迎撃する。これが基本パターン①だ。

前号では紹介できなかったが、しやがみ強キックは下方に対して鋭い攻撃以外には一方的に勝てるので、対戦で

もフル活用してもらいたい。基本パターン②は、弱グラウンドセイバーをガードせず、しやがみ強パンチにないでキャンセル弱グラウンドセイバーを出す。これをひたすら繰り返して、画面端に追い込めつつ、ガードクラッシュを狙う。しやがみ強パンチの時にガードクラッシュになれば弱グラウンドセイバーがヒットする

ので、お手軽なしやがみ強キックなどで追撃しよう。画面端でガードクラッシュした時にはしやがみ強パンチを決め、落ちた所にしやがみ強パンチキャンセル弱グラウンドセイバーを重ねよう。重ねるタイミングがバッチリなら高確率でしやがみ強パンチがヒットするので、一気に気絶させることが可能。



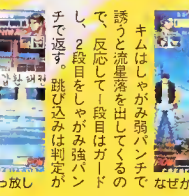
しやがみ強パンチ・キャンセル弱セイバー……と繰り返していける。



ガード後にOボタンを連打すれば簡単に返せる。レバーは入れっ放し



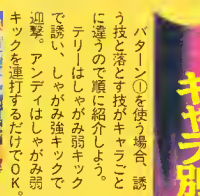
キ人はしやがみ弱パンチで誘う。流石に落とすほどの力で、反応して1段目はガード、2段目をしやがみ強パンチで返す。跳び込みは判定が誘う。流石に落とすほどの力で、反応して1段目はガード、2段目をしやがみ強パンチで返す。跳び込みは判定が



キ人はしやがみ弱パンチで誘う。流石に落とすほどの力で、反応して1段目はガード、2段目をしやがみ強パンチで返す。跳び込みは判定が

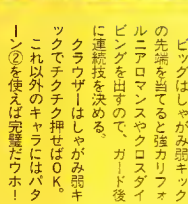


キ人はしやがみ弱パンチで誘う。流石に落とすほどの力で、反応して1段目はガード、2段目をしやがみ強パンチで返す。跳び込みは判定が

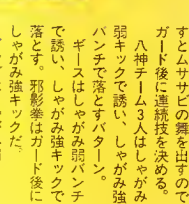


キ人はしやがみ弱パンチで誘う。流石に落とすほどの力で、反応して1段目はガード、2段目をしやがみ強パンチで返す。跳び込みは判定が

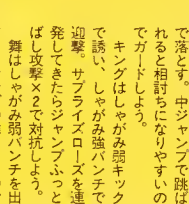
## キャラ別攻略



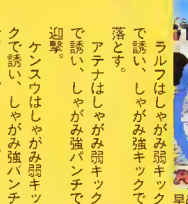
強いのガードで安定。しやがみ強キックで誘い、しやがみ強パンチで誘い、弱ムーンスラッシュで誘い、しやがみ強キックで迎撃。アンディはしやがみ弱キックを連打するだけでOK。



強いのガードで安定。しやがみ強キックで誘い、しやがみ強パンチで誘い、弱ムーンスラッシュで誘い、しやがみ強キックで迎撃。アンディはしやがみ弱キックを連打するだけでOK。



強いのガードで安定。しやがみ強キックで誘い、しやがみ強パンチで誘い、弱ムーンスラッシュで誘い、しやがみ強キックで迎撃。アンディはしやがみ弱キックを連打するだけでOK。



強いのガードで安定。しやがみ強キックで誘い、しやがみ強パンチで誘い、弱ムーンスラッシュで誘い、しやがみ強キックで迎撃。アンディはしやがみ弱キックを連打するだけでOK。



強いのガードで安定。しやがみ強キックで誘い、しやがみ強パンチで誘い、弱ムーンスラッシュで誘い、しやがみ強キックで迎撃。アンディはしやがみ弱キックを連打するだけでOK。

強いのガードで安定。しやがみ強キックで誘い、しやがみ強パンチで誘い、弱ムーンスラッシュで誘い、しやがみ強キックで迎撃。アンディはしやがみ弱キックを連打するだけでOK。





しゃがみ弱パンチを出す間合いが重要。開始直後よりやや遅めた

### 技コマンド表

#### ●投げ技

キック+ライト → または + + ○

オールドバックラー → または + + ○

ハイデルンインフェルノ

ジャンプ中 + 以外 + CorD

#### ●必殺技

ムーンスラッシャー

↓ため + AorD

グラントセイバー

ため + + BorD

Xキャリバー

↓ため + + BorD

ボルテックランチャー

ため + + AorD

#### ●隠必殺技

Vスラッシャー

ジャンプ中

↓ + + + + + + + AorD

スタート時より少し離れたくらの間合いでしゃがみ弱パンチ立ち強パンチと連続で出すと、玉響の髪を腕を降り下ろす技を出した直後や跳び込んできた所にいい感じにヒットするので、間合いを調整しながら繰り返そう。間合いが近すぎるとうまの髪を腕を降り下ろす技を出した直後や跳び込んできた所にいい感じにヒットするので、間合いを調整しながら繰り返そう。



間をおかずに立ち強パンチ。これを繰り返して根元よくダメージを与えよう

## 神楽がっしる

## 対ボス攻略

### ●お得情報

パワーマックス時のみつながる垂直ジャンプ(昇り)強キックキャンセルスラッシャー。難易度の高い連続技だが、簡単な入力方法を発見したのでここで紹介しよう。

↓ + + + + + + + AorD

しつづ強キックを出し、↓ + + + + + + + AorD

完成だ。↓ + + + + + + + AorD

この入力方法は使えるがかなり難易度が高い。練習して実戦で決めよう。



跳び込み攻撃をカニードされても...



なぜかそのあとの下段攻撃がヒットするのだ



## ゲーニッツ

ゲーニッツに対しては、跳び込み攻撃をガードさせて一瞬待ってからしゃがみ強キック、といった全キャラ共通のバタリを使った方が安全。基本バタリを使う、グラントセイバーをガードさせた後にコマンド投げを決められてしまうことが多い。





## 技コマンド表

### ●投げ技

ダイナマイトヘッドバット

→または←+C

ノーサンライトボム

→または←+D

### ●必殺技

バルカンパンチ

AorCボタン連打

ガトリングアタック

←ため→+AorC

急降下爆弾バリエ

←ため→+AorC

ジャンプ中↓+AorC

スーパーアルセンチンバック

ブリーカー

接近して←↓+BorD

ラルフキック

←ため→+BorD

### ●必殺技

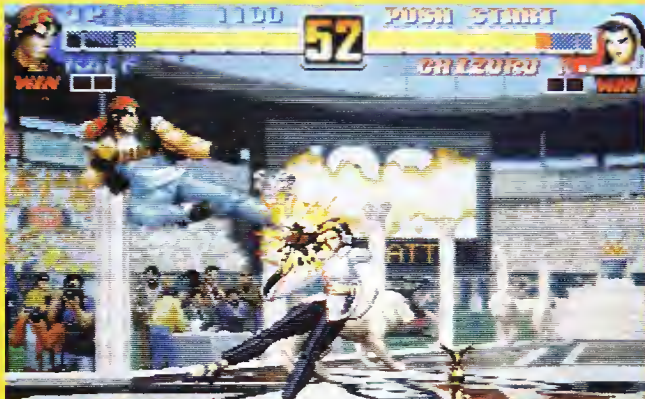
バリバリバルカンパンチ

↓+←↓+←+AorC

鳥糞のバリカンパンチ

↓+←↓+←+AorC

目の先端が当たると、必ずしもダメージを与えない。むしろ、相手のガードを破るのに役立つ。



垂直ジャンプぶつ飛はし攻撃の先端が当たると、必ずしもダメージを与えない。むしろ、相手のガードを破るのに役立つ。

垂直小ジャンプぶつ飛はし攻撃の先端が当たると、必ずしもダメージを与えない。むしろ、相手のガードを破るのに役立つ。

## 神楽ちづる

撃を出すのと当たって、このパターンをやっている

と、垂直小ジャンプぶつ飛はし攻撃と天

神の理が相対になる

ことがあ。相討

ちになると、こちらの方が少しだけ大きなダメージを受けることになる。こういっ

た状況が連続してしま。結果としてこちらの方の体力が先に0になってしま。う。それを防ぐために、パワレージをMAXにしておくようにしよう。

ちの近づくように頭を上げるようにする



## 対ボス攻略

## ゲニッツ

ゲニッツに対してのパターンは2通りある

ジャンプからの急降下爆弾パンチをガードさせてみよう。ラルフが着地するところ、ちやうど

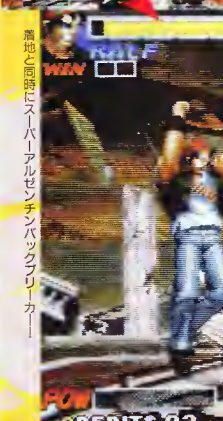
ゲニッツがにいるという

ような感じで、ゲニッツが関心を結んでくる

溜地するのと同時にスーパーアルセンチンバックブリーカーを入れることができる。これが1つ目のパターンだ

2つ目のパターンは、ジャンプぶつ飛はし攻撃をガードさせる。そのあとにしゃがみ強キックを出すにヒットする

しっかりガードさせるようにして...



高地と同時にスーパーアルセンチンバックブリーカー

## ●お得情報

最初、技表にはスーパーアルセンチンバックブリーカーは、Dボタンと指定しあつたが、Bボタンでも出せるのじやと知らなくてもダメ

リした時のスキが小さいBボ

タン入力で出しておきながら立ち弱キックは牽制技として使うこともできるので、近距離の間合いになったら、↓+←+Bを牽制に使ってみるもよ。投げ間合いならスーパーアルセンチンバックブリーカー、間合いが速ければスキが小さい立ち弱キックになる。ということだす



日ボタンで入力したほうがミスしたときのスキは小さい

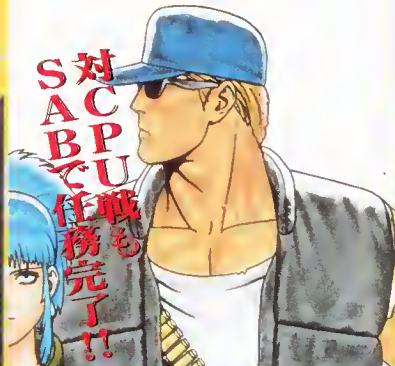
オリィー、カットしよ、  
間合いを覚えてはカンタナ



基本戦法は大きく分けて3つ、それぞれ解説していこう。  
●待ちSABパターン

## 基本戦法

対ACPU戦も任務完了!!



# クラーク

攻略/ジェイケイ



ひとまず待ち、この程度まで近づいてきたら...



4~5発で気絶する。連続技を決めよう

ガードを固めて待ち、相手が歩いてきたところをスーパーアルゼンチンバックフリップ(以降ABと表記)で吸い込むというパターン。もちろん、フツッティングエルボもセッット決めてへや。  
吸いてきたあとは適当に間合いを離して、繰り返しSABを狙ってこよう。パワーをためれば、SABの代わりに超必殺技を狙うこともできるぞ。  
●空中ふっ飛ばしパターン



先端を出るとガードしない相手もいるぞ

小ジャンプからの空中ふっ飛ばし攻撃でゴリ押しするパターン。多少ガードされてもひたすら跳び続けよう。  
ボタンを押すタイミングはジャンプの頂点辺り。ジャンプ方向は間合いによって前と垂直を使い分け、先端を当てるようにしていこう。  
空中ふっ飛ばし攻撃がカウンターヒットしたら、着地直後にジャンプして、昇りて空

待ちSABパターンが有効な相手は、京、紅丸、テリー、アンデ、ジョー、ケンスウ、リョウ、香澄。  
京、R.E.D、Kieck、琴月、近めからの後戻り。  
このあとは確実にSABを決めたい



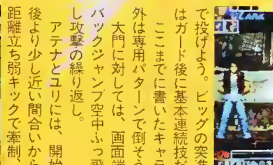
このあとは確実にSABを決めたい

待ちSABパターンが有効な相手は、京、紅丸、テリー、アンデ、ジョー、ケンスウ、リョウ、香澄。  
京、R.E.D、Kieck、琴月、近めからの後戻り。  
このあとは確実にSABを決めたい

## キャラ別攻略



牽制はこのぐらいの間合いで



前転に注意。反応して投げるべし



前転に注意。反応して投げるべし

うのは、魔、ラルフ、クラーク、ビッグの4人。  
ラルフには立ち強キックだけでOK。出すのが早いと跳び込み攻撃を食らうことがあるので注意。注意しておき、すぐにDボタン投げSABをやめないのでそこに連続技を。  
クラークは前転で投げてくることが多い。注意しておき、すぐにDボタン投げSABをやめないのでそこに連続技を。  
魔はリー同様にはパワーな技を、やめないのでそこに連続技を。  
クラークは前転で投げてくることが多い。注意しておき、すぐにDボタン投げSABをやめないのでそこに連続技を。  
魔はリー同様にはパワーな技を、やめないのでそこに連続技を。  
クラークは前転で投げてくることが多い。注意しておき、すぐにDボタン投げSABをやめないのでそこに連続技を。



昇りではなく、少し遅めにぶっ飛ばしを出して...

た時だけはガードすること。  
対レオナだが、小ジャンプ弱パンチで跳び込んで、着地後少しだけ待ってSABで投げよう。このパターンはレオナ以外にも結構適用するぞ。  
チャレンに対しては、小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で跳び込んだあと、前突小ジャンプから技を出さず、着地SAB、これの繰り返し。  
舞に対しては、レバリ後ろで画面端まで後退、ムサビの舞や必殺忍牌をガード後に基本連続技。通常技での跳び込みはガード後SABが決まる。キングはサフリスロースを連発する。一回ガードしたあと、すぐに垂直ジャンプして空中ふっ飛ばし攻撃(頂点辺りで出す)で迎撃。着地後ナバームストレッチフラッグシグナルボムまで決めよう。





ちづるで待てのAボタン以上。ちづるもカンタンだ

## 神楽ちづる

中ボスであるにも関わらず、基本戦法の待ちSABパターンだけで勝つことが可能。サックと倒してしまえ。

## 「対ボス攻略」



こいつに対しては、前方小ジャンプ弱パンチ→しゃがみ弱キック→キャンセルSAB→フラッシングエルボが有効。ジャンプ弱パンチをガードしても、しゃがみ弱キックを食らってつくれるのだ。これを一度でも決めることができれば、あとは起き上がりにも跳び込めばバクテリアになるぞ。

この時、ジャンプ小パンチは少し低めの打点で当てて、すぐにしゃがみ弱キックにつなぐこと。しゃがみ弱キックからのSABは、間をおかなければキャンセルしやなくても連続技になるので、キャンセルができる。最初にも安心だ。

最初に跳び込むまでもだが、遠距離での竜巻連発モード中に突っ込むのは無謀。こは挑発&ガードに徹すること。そのうち必ず歩いてくるので、そこで跳び込むようにしよう。



## ゲーニッツ

### 技コマンド表

●投げ技	スーパーアルセンションバックブリーカー
ピラミッドドライバーEX	接近して→イ↓↑↑+D
→または+↑+C	ナバームストレッチ
フィッシャーマンバスター	→イ↓↑+AorC
→または+↑+D	フランケンシュタイナー
デスレイドドライブ	→イ↓↑+B
ジャンプ中↑以外+AorD	フラッシングエルボ
●必殺技	必殺投げ中↓↑↑+AorC
バレルパンチ	●隠必殺技
AorDボタン連打	ウルトラアルセンションバックブリーカー
ローリングクレイドル	→イ↓↑↑+AorC
→イ↓↑↑+AorC	→イ↓↑↑+AorC

SAB→エルボ→までセットで決めるべし。もちろん、出せるなら隠必殺技でもOKだ



# テリー・ボガード

攻略/修羅騎士 鷹

## 基本戦法

まず1目は、遠距離から強パワーウェーブアタック。その名の通り遠距離からパワーウェーブを放つだけ。相手によって強さは強弱キツクの先端にキャンセル(遅め)をかけてから出す方が有効な場合もある。基本戦法A、2目は、待ちパターン。

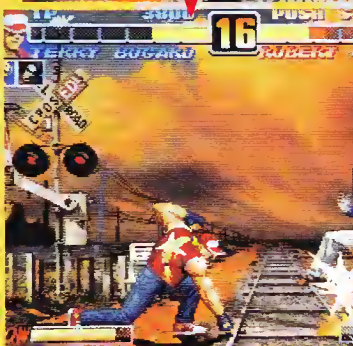
挑発やパワーため、相手の技を誘ったり空振ったりとそこへ連続技を叩き込むもの。使用する連続技は、近距離

※以上の戦法でCPU戦はオウケー。相手の気力ゲージがMAXになるといった挑発も忘れんよ!! Byアリー

最後は空中ふっ飛ばしパターン。画面端で繰り返す場合と、ふっ飛ばしの先端で2種類ある。また、空中ガード待ちといったパターンも含まれる(基本戦法C)。

立ち強パンチ(2段)キヤセル強ライジングタックル(以下ライジング)で安定だが、自分なりのオリジナル連続技を使用してもいいだろう。これが基本戦法Bだ。

待った方が楽な相手も多い。反撃でできる技を覚えてしまおう



弱パンをカードさせて空戦弾を誘い...



で迎撃しよう。テリーと庵はよくパワーためをするので、ジャンプ攻撃から連続技を狙



R、E、D、K、C、Kや近い位で百拾五式・毒咬みを出したらガード後に強率く立ち強パンチで反撃し、強ライジングへつなぐ。また、

おう、アンディに対しては弱パンナックルをガードさせよう。アンディは空戦弾か飛翔拳を出すことが多いので前転で避け、裏から連続技だ。ジョーに対しては画面端で待ち、投げ合いに入ったらC投げ。リョウには近い間合

基本戦法B(待ち、パターン)が有効なのは全部で1キヤラ。それぞれ何をするかを説明していこう。

基本戦法C(空中ふっ飛ばしパターン)が効く相手は、ラルフ、クラーク、チン、香澄の4キヤラ。しやがみ強キヤセル、遅めキヤセル強パワーウェーブパターンが通用するのは、ユリ、ロバート、チンの3キヤラ。



ラルフには後ろジャンプの繰り返してもOK。気絶するぞ

基本戦法A(待ち、パターン)が効く相手は、ラルフ、クラーク、チン、香澄の4キヤラ。しやがみ強キヤセル、遅めキヤセル強パワーウェーブパターンが通用するのは、ユリ、ロバート、チンの3キヤラ。

## キヤラ別攻略

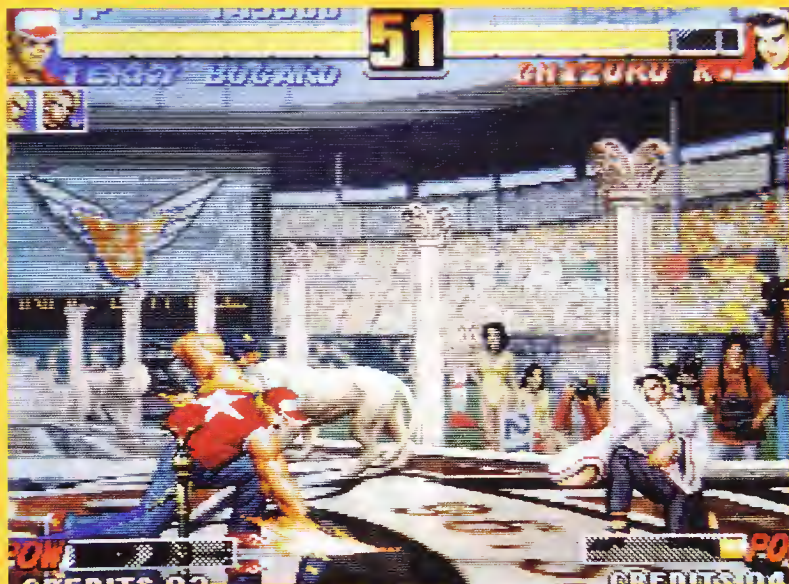
基本戦法C(空中ふっ飛ばしパターン)が効く相手は、ラルフ、クラーク、チン、香澄の4キヤラ。しやがみ強キヤセル、遅めキヤセル強パワーウェーブパターンが通用するのは、ユリ、ロバート、チンの3キヤラ。

基本戦法C(空中ふっ飛ばしパターン)が効く相手は、ラルフ、クラーク、チン、香澄の4キヤラ。しやがみ強キヤセル、遅めキヤセル強パワーウェーブパターンが通用するのは、ユリ、ロバート、チンの3キヤラ。



基本戦法C(空中ふっ飛ばしパターン)が効く相手は、ラルフ、クラーク、チン、香澄の4キヤラ。しやがみ強キヤセル、遅めキヤセル強パワーウェーブパターンが通用するのは、ユリ、ロバート、チンの3キヤラ。





基本戦法Aで挙げた通記離からのパワーウェイブ・バスターが有効。素手でバーフィックを取ることができるのだ。

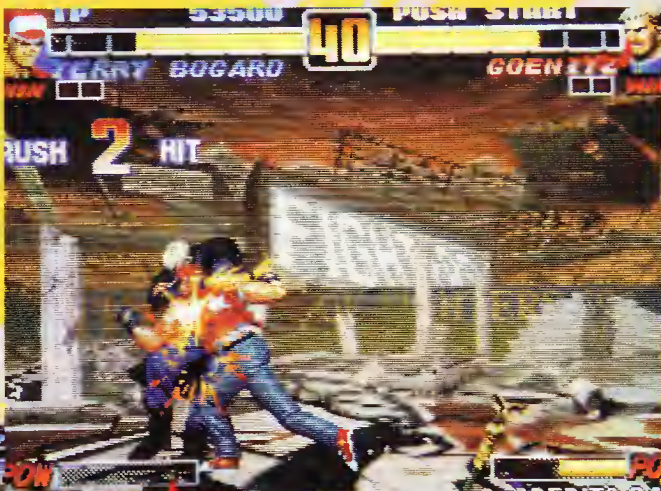
## 神楽ちづる

相手に近づかれたら、しゃがみ弱パンチを振ってみよう。相手はジャンプor百八活・玉響の空音を出すので、ライジ

このぐらいの間合いから強パワーウェイブを撃つだけ。サッサと倒して次にいきましょう

## 対ボス攻略

## ゲニッツ



出現時に連続技を決めることができるのだ

キャンセルパワーウェイブなら、抜かれたもこちらが先に動けるようになるので…

ゲニッツも基本戦法AでOK。しゃがみ強キック・キャンセル弱パワーウェイブを出すでテレビットで移動するが、自分の目の前を通過するあたりで近距離立ち強パンチを出すで食らってくる。そのままキャンセルをかけて強ライジングへつないでいこう。

### 技コマンド表

●強けだ	
クラスピングアッパー	→or←+C
バスタースルー	→or←+D
●必殺技	
バーンナックル	↓↘+AorC
パワーウェイブ	↓↘+AorD
クラックシュート	↓↘+BorD
ライジクタククル	→↓↘+AorD
パワーダーク	→↓↘+BorD
●隠必殺技	
パワーグレイザー	↓↘↘+AorD







## 神楽ちづる

勝ちは非常に簡単。近づいてきた時に鋭利な拳を放つだけ。要は基本戦法Aの飛翔。

この位の位置が、早めには、とガードされてしまう。

## 対ボス攻略

見事ヒット！あとは挑発やパワーためを混ぜて継続しよう

### 技コマンド表

●投げ技	
剛闘 改	→または→+C
抱え込み投げ	→または→+D
●必殺技	
飛翔拳	↓↘→+AorC
斬影拳	↘→+AorC
挑弾拳	斬影拳ヒット中
昇龍拳	↓↘→+AorC
空破弾	→↓↘+BorD
撃壁潜水掌	→↓↘+BorD
接近して	→↓↘+C
幻影 不知火	
ジャンプ中	↓↘→+BorD
幻影 不知火 下額	
幻影 不知火 龍地中	AorC
幻影 不知火 上額	
幻影 不知火 龍地中	BorD
●必殺技	
超裂破弾	↓↘↘+BorD

掌でOK

アンディ特有なものでは、近づいてきたら、ふっ飛ばし攻撃+空振りキック+強飛翔拳。相手は真八稚女（みずち）を出そうとして、勝手に食らってくれることが多い。しかし、近すぎる位置で空振りキック+ヤンセルをしても、飛翔拳が出るまで、真八稚女を食らうてしまうので位置には気を付けよう。相手がパワーをためた時は、迷わず強斬影拳で突っ込み、これまたよく食らってくれるので、我弾きまて出そう。そして、ダウンを奪ったあとは、挑発で気力を減らしておこう。その他は草薙京のところで紹介した共通パターンへ持ち込み、しゃがみ弱キック+キヤンセル壁潜水掌でOK。



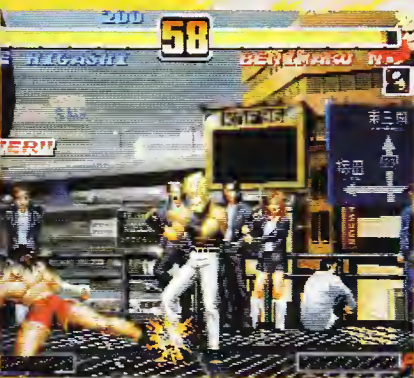
## ゲニッツ

おら、天下の宝刀、斬影拳（せんえいけん）らしい。ヒット後は挑弾拳までキツチリね

パワーをためたしたら！



ガードされても連発していればそのうち当たってくれる



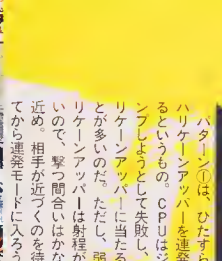
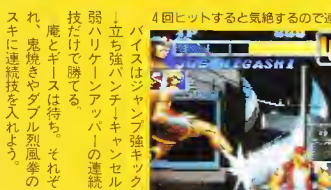
リーチの長い技に弱いCPUには連発するだけでよくヒットする



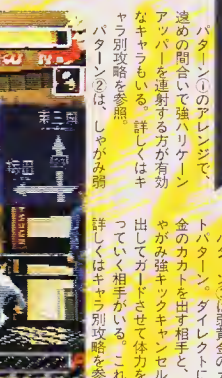
空 運



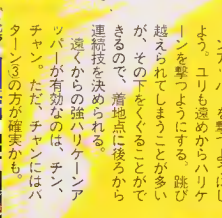
...and the ...



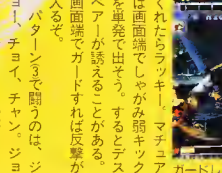
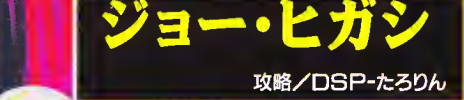
**ハヤ**



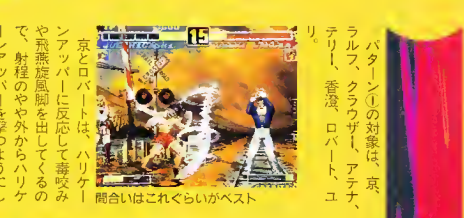
トする



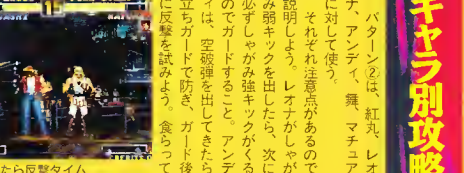
三、東洋文化の海外展開

[illegible]

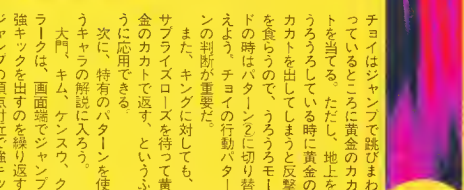
100

[illegible]

Copyright © 2004 John Wiley & Sons, Ltd.



**附**

[illegible]



股間がヒットしている決定的瞬間。これだけを繰り返してもバーフェクト勝ちできる

欲張るなら連発技だが、真のジョー使いならば股間オンリーだ（笑）



ちづるには非常にイカすパターンが発見されたので紹介しよう。名けて「股間パターン」。  
 やることは簡単、画面端まで下がってジャンプ弱キックを出すだけ。ジャンプ弱キックはちづるが近づいてきてから、そして、弱キックは下降中に引きつけて出す。これだけで、

## 神楽ちづる

百八活 天神の理を濟すことが出来るのだ。しかも、そこから立ち弱パンチキャンセル爆烈拳の連続技につなぐことができる。

なぜ「股間パターン」かというと、ジャンプ弱キックの時、ジョーの股間がちづるの顔にパッチリ当たるため、楽

弱ハリーケンアップバーでゲニッツのワープ技を誘い、その終り際のスキに、立ち弱パンチキャンセル爆烈拳の連続技を入れる。これでパッチリ勝つことが出来る。  
 一応注意点を述べておこう、爆烈拳はきちんとフィニッシュまでつないでダウンさせ、その間に挑発を3回してゲニッツのパワリをゼロにするように。爆烈拳フィニッシュは、きちんと爆烈拳のII段目にキャンセルをかけて出すこと。立ち弱パンチから決めた時はヒット数表示が12の時だ。



ハリーケンアップバーで====を誘い...

あとはAボタンを連射するだけ

## 対ボス攻略

## ゲニッツ

### 技コマンド表

●投げ技	
ひさ地獄	→または←+C
レッグスルー	→または←+D
●必殺技	
ハリケンアップバー	→↓↘→+AorC
爆烈拳	AorCボタン連打
爆烈拳フィニッシュ	爆烈拳中↓↘↘+AorC
タイガーキック	→↓↘+BorD
スラッシュキック	→↓↘↘+BorD
黄金の力カト	↓↘↘+BorD
●超必殺技	
スクリュアアップバー	↓↘↘↘↘+AorC



猛虎雷炎剛で  
クリアだっけ！  
怒！！



# リョウ・サカザキ

攻略/蒼炎闘士ゆーち

## 基本戦法

リョウは太刀に比べて2つのパターンがあるのでそれだけ紹介していく。押忍！組み手①これは対人戦でも使うことの多い猛虎雷炎剛を連発するガードされても構いなしパターン？押忍！ガードされても削りが多く、間合いいい基合に離れ再び雷炎剛を出す。CPUの反撃を打撃防御し出たるので、

連発しているだけで勝てることもある。押忍！跳び込みからや地上でCPUが射撃距離に入ったら出すといった感じに使う。基本的にはガードされても反撃されないくいつを使う。また、打撃防御で返しがきかない技を出している相手のち紹介する。押忍！組み手②しゃがみ強パンチ(アップ)を並べていく戦法。画面端などでしゃがんで待ち、CPUが近づいてきたところを狙い打ちして出してい



地上では引きつけてしゃがみ強パンチ



跳び込み系には早めに出そう

## キャラ別攻略

実は組み手①で事足りる。しかしCPUの腹次第で組み手②も使う場合があるので、じっくり攻めよう。最初の4チーム目くらいまでは跳び込み攻撃や雷炎剛が決まりやすいため連続技の練習が、京と大門は組み手①。全キアラに共通だがCPUのバウゲージがMAXにならないよう、雷炎剛の合間に挑発でゲージを減らすことを心がけよう。押忍！



紅丸には跳び込み連続技が決めやすい



通ジャンプをすくとスパー一掃をキックを出してくることとあるのでカウンターを取って跳び込み連続技で押忍！戻りながら遠距離離立を繰り返して返す



雷炎剛をガードされたら、少し間をおいて虎咆で反撃を潰せ。空爆弾は立ちガードして連続技も決まる。リョウウ虎は組み手①。近づいてきたら遠距離離立を繰り返して返す

とにかくひねパンを打ち込むだけ。そのうち気絶する



対ビッグ戦では、離れたら弱技で牽制しよう。突進技を誘える。組み手②。B-Gの組み手②が有効。必殺技をガードしたら連続技で押忍！以上です。リョウは比較的美なので、人がばってね。押忍！





雷哭剛でGO。必殺技を出してくるが、打撃防御して突き進むのだ

神楽ちづるの攻略パターンは2通りあるので自分で簡単だと考えた方を使ってね抑々、Aで立ち弱パンチで牽制して猛虎雷哭剛でオライヤ〜！バターン。

開始直後よりちょっと近い間合いで立ち弱パンチ（急で牽制すると神楽は天神の理または玉響の詔書を出すのでそこに打撃防御効果のある弱雷哭剛を決めてやる抑忍！追い討ちの虎砲もセツで入れるのを忘らずに抑忍！Bで虎爆拳を撃ってパーフ

エクドオライヤ〜バターン。弱虎爆拳の先導で当たる間合いで撃っているだけ、弱、強と交互に撃っている。手堅くいくなら弱なので、パーフェクトだ抑忍！

このくらいの間合いから立ち弱パンチで誘って...

## 神楽ちづる

## 【対ボス攻略】

クニツツの攻略パターンは2通りあるので自分で簡単だと考えた方を使ってね抑々、Aで立ち弱パンチで牽制して猛虎雷哭剛でオライヤ〜！バターン。

開始直後よりちょっと近い間合いで立ち弱パンチ（急で牽制すると神楽は天神の理または玉響の詔書を出すのでそこに打撃防御効果のある弱雷哭剛を決めてやる抑忍！追い討ちの虎砲もセツで入れるのを忘らずに抑忍！Bで虎爆拳を撃ってパーフ

エクドオライヤ〜バターン。弱虎爆拳の先導で当たる間合いで撃っているだけ、弱、強と交互に撃っている。手堅くいくなら弱なので、パーフェクトだ抑忍！

このくらいの間合いから立ち弱パンチで誘って...



そして、出陣時のスナヒ背後からの連続技を加え込もう

## クニツツ

技コマンド表	
●投げ技	
谷落とし	→または→+○
巴投げ	→または→+△
●必殺技	
虎爆拳	↓+↑+Aor○
虎砲	→+↑+Aor○
雷哭剛	→+↑+Aor○
飛燕疾風脚	→+↑+Bor○
極限流連舞拳	→+↑+Aor○
接連して	→+↑+Aor○
猛虎雷哭剛	→+↑+Aor○
●通常技	
雷王翔空拳	→+↑+Aor○
龍虎乱闘	→+↑+Aor○

ここでは極限流連舞拳ヒット後の追い討ち攻撃を紹介したいと思う抑忍！ 追い討ちには空中攻撃、必殺技のどちらかを入れることが可能ダウンを奪え、安定したダメージを狙うなら空中ふっ飛ばし攻撃が最適、連舞拳ヒット後ダウンさせず連係にいきなす時は大ジャンプ強襲りを空中で当て、着地に「もうい


つちよくい」はかりに連舞拳やしゃがみ跳躍りからの連続技、前転で相手の裏に回り込むなど、状況に応じてキツい発を決めてやれ抑忍！ 画面端以外は必殺技を狙って下手にいくといざ、ダメージ的にも、追い討ち攻撃の中で一着減るのが連舞拳疾風脚なので覚えておう。

追い討ち諸座した抑忍！



## ●お得意情報

「お得意情報」は、本誌の読者から寄せられた、おもしろい、役立つ、あるいは、おもしろくない、役に立たない、などの情報です。



46











敵後は弱百烈びんたで吸い込めるツチよ♡ ちょうアップーでも可

ボス戦はちよつと難しい所もあるけど慣れれば超オツケー！つちよ！こゝろまきたらサツとクリアしようつち！弱ユリちよう回し蹴りをカチどさせて百烈びんたでわしおさつち！バタ〜。正面に落ちようとするど神の理で落とされるので、回し蹴りで回り（神楽の後部部）に飛び越える感じ、見事ラストの蹴りをガードさせたら、弱百烈びんたで神楽の反撃をバ

クン吸ってやろうつち！聞い！は弱パンチが届くらしい近距離（登り）を際らいつつガードさせろ！とリウンド開始よりちよつと近い間合い（登り）が空振り、落ち際に（回カード）の2つ、状況に応じて使い分けようつち！また基本戦法の組み手をも使え、虎雄拳の先端を自安に撃とつち。弾く前て撃つのが基本

端に追い詰めたら弱から弱で撃とつちよ！

弱ユリちよう回し蹴りで跳び越え、こんな感じでガードさせよう

## 対ボス攻略

### 神楽ちよる

### ゲニツツ

ゲニツツはお兄ちゃんと同じバーンを使うつち♡弱虎雄拳を先端が当たる間合いで撃つと、CPUは電撃を残して裏に回り込むびよ

うが、ジャンプのどちらかで反応してるので、びようがは連打かけたら同時にジャンプはゲニツツの着地と同時にしゃがみ強パン

チから連技を入れようつち。落ち着いてやれば問題ないつちよ。みんなカンバツ！

### 技コマンド表

#### ●投げ技

鬼はりて → ためは + C  
さいれんと投げ → ためは + D

燕落とし  
ジャンプ中 + 以外 + C or D

#### ●必殺技

虎雄拳 ↓ ↓ + A or C  
ユリちようアップー → ↓ ↓ + A or C

ダブルユリちようアップー  
強ユリちようアップー一輪地時 → ↓ ↓ + A or C

雷雄拳 ↓ ↓ + B or D  
百烈びんた（コマンド投げ）接近して ↓ ↓ + A or C

百烈びんた（移動投げ） → ↓ ↓ + C or D  
ユリちようナックル ↓ ↓ + A or C

ユリちよう回し蹴り ↓ ↓ + B or D

●超必殺技  
覇王神吼拳 ↓ ↓ ↓ + A or C  
飛燕鳳凰脚 ↓ ↓ ↓ + B or D

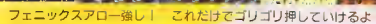
### ●お得意情報

ハークイ！ユリの「サービス」ののお時間つちよ！  
問うて！  
このお願は！超絶流空手の技者について！たち。ユ

リが昨年から使い始めた必殺技、ユリちようアップーつてのがあつちよね。実は「サービス」の「お時」の技は、空手。つていう王式名称があるんだよ。今年からの新技、ダブルユリちようアップーは、裏空手、ユリちよ

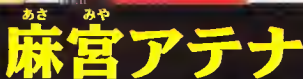
リが昨年から使い始めた必殺技、ユリちよう回し蹴りは、飛燕鳳凰脚と、それぞれ名前があるツチよ♡覚えたかな？んじやまあ今回はこのへんで、「サービス」サービス♡でした。





こんな感じで起き上がりにドンドンかさねていこう

# 基本戦法



攻略／蒼炎闘士ゆ一ち

出すの。PAガード後に反撃するキャラがいたので、キャンセルによって3種類のジャンプの使い分けが必要になるのの♡サイコ2♡ふっ飛ばし攻撃をブンブン振るゼバーン。ふっ飛ばし攻撃を連続しつつCPUに近づいていきたり、近づいてきた所を狙い撃ちたり、感じて使う。CPUの起き上



ていくが、これも根元から先  
端のどちらかを重ねてい  
どっちを使うかはキャラによら  
ずさまざま。キャラセルの心  
殺技を使う時ももちろんサ  
イコ3の画面端で待って通  
常技を当てたり、牽制して整  
えすぎたり。基本的に牽制  
やがみで待つ。通常的に牽  
制するとCPUは何かしらアク  
ションを取るので、サコ3  
を撃退するが、ガード後に  
反撃する！牽制はしゃが  
み弱シグがメイン。当て

いく技は遠距離立ち強パンチ  
対空技にはしゃがみ強パンチ  
を使っている。牽制ナシでも  
必殺技で突っ込んでくるキ  
ャラがいるので、ガード後に  
近立強Pく強サイコソードの  
連続技を決めちゃおう♡

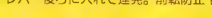


ふつとばし攻撃にはキャンセ  
ル強飛び道具 リヨウはサイ  
コ3. 牽制、対空アビ。飛燕  
疾風脚は反撃。ロバは  
サイコ1、2。PA後は垂  
くPA。2はキャンセル強飛  
び道具を撃ち、跳び越えて  
たら着地に反撃。アテナと拳  
崇はサイコ1、2。PAで跳  
びまくろう！ ふつ飛ばし攻




キヤラ別攻略

たら対空、前転は投げに化け



ギースはサイコロ、3。対空アリ、烈風拳に反撃。P Aは大Jで跳び越えてからね！クラウザーはサイコロ、速目。P Aで突っ込み、ガードしたら垂直小Jふっ飛ばし攻撃を当てる。カウンターで当たるので、着地強サイコロの近い撃ち。B I Gはサイコロ2。近距離で乱発。必殺技



先端。2はキャンセル飛び道  
  
 近づいてきた所に狙い撃ちい♡





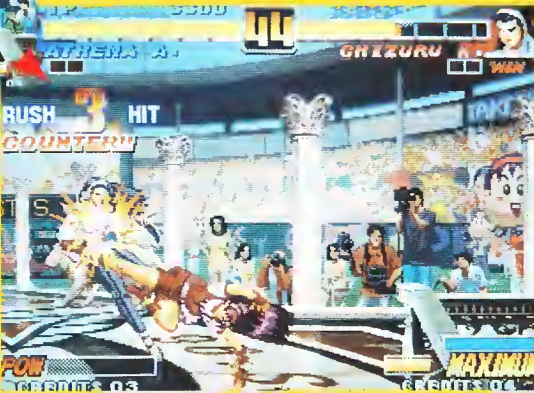
大ジャンプなどで神楽を跳び越えてから...

ポス攻略はいいじゃないっす！  
 好物のいちご大福を口の中に  
 ほうばりながらクリアアよん  
 大福ーも垂直ジャンプしてフ  
 エニックスアローだねっ♡  
 ちづるを大ジャンプで跳び  
 越して強P A (ジャンプ頂点  
 ぐらい)を出す。その隙  
 ちづるは百活、天神の理を出  
 すが、ちづるの背中に出たる  
 ようにすれば問題ない！ダ  
 ワン後はダッシュで近づき、  
 起き上がった所に再び、跳び  
 越しor垂直ジャンプP Aで攻  
 めよう。間合いは一キヤラ分  
 ぐらいが離れているといい！  
 大福2ふっ飛ばし攻撃から  
 サイコリフレクターだねっ♡  
 ふっとはし攻撃キャンセル  
 強S Rを出していくだけ。ふ  
 とはし攻撃の手前ぐらいを  
 目安に。間合いが悪いと返さ  
 れるので注意！ 強の飛び道  
 具に変えてもグッ♡

## 神楽ちづる

### 技コマンド表

●投げ技	空中サイコソード
ビットスルー	→または→+C
サイキックスルー	→または→+D
サイキックシュート	→+↑+AorC
●必殺技	サイキックテレポート
サイコボールアタック	→+↑+BarD
↓+↑+AorC	●超必殺技
フェニックスアロー	ジャンピングクリスタルビット
ジャンプ中↓+↑+AorC	→+↑+AorC
サイコリフレクター	空中ジャンピングクリスタルビット
→+↑+AorD	→+↑+AorC
サイコソード	クリスタルシュート
→+↓+AorC	ジャンピングクリスタルビット
	→+↑+AorC
	空中クリスタルシュート
	空中ジャンピングクリスタルビット
	ビット中に→+↑+AorC



「フェニックスアロー〜♡」で戻ってくれば倒真の通り。後は繰り返す。いえ〜い完結っ！

## 対ボス攻略

### ●お情報

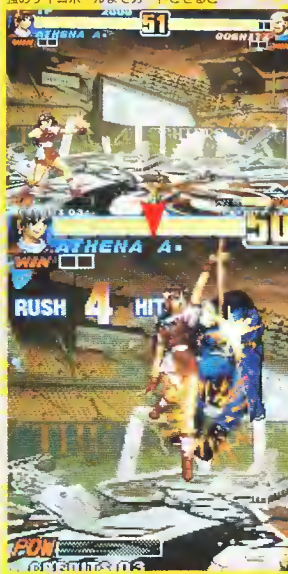
どうもおく歌って踊るア  
 イドル麻宮アテナ「ラジオN  
 F」のお時間です♡ 今回  
 はアテナのマル秘情報を教え  
 ちゃうわ。超必殺技でシャイ  
 ニングクリスタルビット(S  
 C B) っていう技があるって  
 よ。実はそれを身にもとった  
 状態へ移動することができ  
 るのよ。まずSCBを普通に  
 出して、そのSCBを普通に  
 強キックで潰してから立ち

カウンターで潰してもいい入力！



わあ〜い♡ 出したまま動けるゾッ。超完璧！

強のサイコボールまでガードさせると...



ラウンド開始後は後転して  
 C Uの出方を見よう。近づ  
 いてきたらふっ飛ばし攻撃キ  
 ャセル強の飛び道具をガー  
 ドさせよう。その様子を  
 見ていると、ゲーニッツは跳  
 込みか竜巻を残して移動す  
 るひょうが。のどちらかで反  
 撃してくる。しかし、どちら  
 も強サイコソードで撃退可能  
 見て当てにいつてね♡

## ゲーニッツ

“ひょうが”が跳び込みを出してくるが、サイコソードで撃退可能！ ゴメンなさい。







すぐに龍連牙・天龍で返す。弱Kの硬直が解け次第たすくに出すこと

開始直後より少し近い間合いで遠距離を弱キックを出したあと、間をおかずに龍連牙・天龍を出してみよう。跳び込んできたり必殺技を出したところをカットするで、これを繰り返せば楽勝なのだ。

龍連牙・天龍がジャンプ攻撃と相討ちになったり、必殺技を出したところは一瞬しか当たらなかった場合は弱キックを出す間合いが遠く、対空系の必殺技を出されるような近いところでは、間合い調

## 神楽ちづる



立ち弱Kで相手の行動を誘って…

節の参考にして欲しい。画面端に追い詰められたら、歩いてくるところをギリギリまで引きつけて超球弾を出すパターンに切り替えるといい。

## 対ボス攻略

まずは画面の端と端に離れて弱超球弾を撃。するとゲーニッツはワープ技で抜けてくるのだが、少し前に歩けば出現するところを抜けることができる。(Cボタン投げを使う) あとははき上がりに強超球弾を重ね、続けて弱超球弾を出せば再びワープしてくるので、同じことを繰り返せばOKだ。たまにジャンプしてくるが、大抵空中で食らってダウンするので問題ない。奴が歩いてきて間合いを離せないときは、画面端まで後退して中間距離で弱超球弾を撃つべし。そのあとジャンプやワープで目の前にきたゲーニッツを投げれば、前述のパターンに移行できる。

## ゲーニッツ



### 技コマンド表

●投げ技	
発勁	→または→+C
巴投げ	→または→+D
●必殺技	
超球弾	↓↘→+AorC
龍連牙	↓↘→+BorD
龍連牙・地座	→↘↘→+A
龍連牙・天龍	→↘↘→+C
龍爪撃	↓↘↘↘→+C
ジャンプ中	↓↘↘↘→+AorC
●超必殺技	
神龍連発裂脚	↓↘↘↘↘↘→+B
神龍天舞脚	↓↘↘↘↘↘→+D

ミッドを歩いて出現地点を投げ。根気よく繰り返すハル



寝まくつても  
文句いわれないゾ!!



## 鎮元斎

攻略/ジェイケイ

### 基本戦法

チンは望月と鯉魚反脚を使えば、比較的楽にCPUを攻略することができる。

とりあえず中間距離で寝つき転がす(強の望月)。そして、相手が跳び込んできたり突進技を出してきたら鯉魚反脚(以降↑Dと表記)で返してやろう。そのあとはダッシュ等で間合いを調節して繰り返して寝ていけばOKだ。

これだけで勝てる相手も多いのだが、アレシが必要になります。寝と飛び道具を撃

つてくる相手。こういつた相手には、レバー前で相手の通常技がギリギリ届かない程度の間合いまで移動して待つ。そして、飛び道具が頭上を通過したら龍蛇反脚(以降↑Bと表記)や↑Dで反撃してやろう。↑Dはその場ですぐに出し、↑+Dはレバー前で進んでから出すこと。相手によって使い分けよう。



次に、ダッシュ(歩き)でズンズン接近してくる相手。そのまま寝ていても足払いや投げを食らってしまうので、接近してくるのを確認したら早めに鯉魚反脚を出して、返り討ちにしよう。

そのほか、寝つき転がっているときに相手は挑発したら、すぐに↑+Dを出せばヒットさせることができることも覚えておくといいたい。

近づくたびに、勝ち負けが分かれる。勝ち負けが分かれる。勝ち負けが分かれる。

寝ていれれば鬼飛ぎに当たることはない。降り際に反撃すればOK

寝てからの↑D対空も突進技返しだけで勝てるのが、京、紅丸、マチアツ、パイナス、アンディ、アテナ、チン、チョイ、ビック。飛び道具を撃ってくるのは舞、ケンスウ、ロバート、クラウザーの4人。無とケンスウには↑Dで、ロバートとクラウザーには↑Dで反撃しよう。クラウザー以外は跳び込みや突進技の場合もあるの、それにも注意すること。接近してくるのは、クラウ、ヒガン、リョウ、ユリ。クラウクだけはちよつとキツイので、足払いを出す間合いを覚えるようにしたい。ちなみに、ヒガンシのりけーアンパイは寝てれど当たらない。↑+Dで反撃できるぞ。

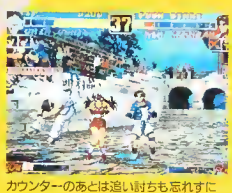
寝ていれれば鬼飛ぎに当たることはない。降り際に反撃すればOK

寝ていれれば鬼飛ぎに当たることはない。降り際に反撃すればOK

寝ていれれば鬼飛ぎに当たることはない。降り際に反撃すればOK

### キャラ別攻略

そのほかのキャラは専用のパターンに対しては、画面端で後ろジャンプ強キック(早出し)を繰り返して返す。キングはサライズローズを連発してくる。画面端で待ち、ガードした直後に寝て次のサライズローズを↑Dで返そう。引きつけないと相打ちになりやすいので注意。ラルフとキムには、やはり画面端まで後退、近づいてきたら後ろジャンプして早めに空中ふっ飛ばし攻撃を出してみよう。よくヒットするぞ。



カワンターのあとには速い勝ちも悪くない

キムにはカワンターヒットす前に前方大ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で追い討ちしよう。ギースには画面端でガードを固めて待ち、跳び込みをしよう。ダブル烈風拳はガード後に近距離立ち強パンチ。キャンセル強柳樹連撃が決まるぞ。チャンスは寝ていても構いなしに技を振ってくる。手足に引く掛ける感じは↑Dを当ててやろう。あとは、ダッシュでいつもより近くまで接近し、寝た直後に↑+Dを出す。これの繰り返しでOK。レオナに対しては、通常ジャンプから空中ふっ飛ばし攻撃、早めに出す。で跳び込み続けるのが楽。5回ほどガードさせるとガードクラッシュになり、着地後立ち強パンチ。キャンセル強柳樹連撃が決まるのも覚えておこう。



ジャンプから空中ふっ飛ばし攻撃、早めに出す。で跳び込み続けるのが楽。5回ほどガードさせるとガードクラッシュになり、着地後立ち強パンチ。キャンセル強柳樹連撃が決まるのも覚えておこう。

春澄に対しては、歩いてきたところに弱の龍巻拳を当てただけ。届かない間合いで出すと重ね当てる食らいやすい。ことに注意すればいい。

必ず相手に当たってようやく可能。これだけで勝つことが可能。





起きるだけ。とにかく簡単。必殺技が出せれば勝てます

相手がちづるでも簡単に勝てる。  
ます寝て、突進技がきたら...

## 神楽ちづる

非常に簡単。とりあえず過  
当に寝るとちづるは突進技を  
出してくるので、それを↑+  
Dで返せばいいだけ。

たまにやる気をなくして  
(?)動かなくなるが、そん  
なときはレバー前で移動して  
↑+Dを当てればいい。

## 対ボス攻略

### 技コマンド表

●投げ技	
強飲酒	→または↑+D
逆脚投げ	→または↑+D
●必殺技	
風車撃	↓↑+AorD
柳葉連撃	↓↑+AorD
回転的空中拳	→↑↑+AorD
・酔意巻中	→+BorD
・望月酔中	→+BorD
・酔意巻中	→+AorD
・望月酔中	→+AorD
・酔意巻中	→+AorD
・望月酔中	→+AorD
●超必殺技	
霧竜突炮	↓↑+AorD

こいつは寝たのに反応して  
突進乱舞技を出したり、ダッ  
シユてきたりする。突っ込  
んできたのを確認したら、↑  
+Dで迎撃してやろう。遅れ  
て投げを食ったたりするの  
で、「またな」と思ったらす  
ぐに仕掛けてしまおう。  
注意点は、遠い間合いで寝  
てしまうと竜巻に当たってし  
まうということ。開始直後ぐ  
で寝るようにすること。

●酔意巻中のコメンナサイ  
突然フラフラになる酔意巻  
翁。9月号では「投げ以外に  
対して無敵」と書いてたけれど、  
弱で入力した場合は頭のあた  
りに、強で入力した場合は足  
元に食らい判定が残っている  
ことが判明。ごめんさい。  
あまり使えない技ということ  
で勘弁してください。



## ゲーニッツ

寝るとゲーニッツは突進してくる。たがもいけど、寝たままに寝ておくと起きる。寝たままに寝ておくと起きる。寝たままに寝ておくと起きる。



強は元が弱。使い分けが  
重要。つてあまり使えないか  
ら。



# キム・カッファン

攻略/MASA藤原



2つ目は流星落を出し続けるというパターン。ラウンドが開始した時には、ためが完

ガードされても気にせず出し続けよう

飛翔脚パターンが通じる相手は京、紅丸、大門、テリ、アンディ、ジョー、リョウ、ロバート、エリ、ラルフ、拳崇、舞、バリス、マチュア、クラウザー、ビッグ。流星落パターンが通じる相手は、クラーク、チン、キム、香濃、キング。ほとんどのキャラは飛翔脚パターンが通用する。以下にこの2つのパターンが通用しにくいキャラを相手にした時の勝ち方を紹介する。あくまでも通用しにくいだけであって、ある程度は前述のパターンは通用するぞ。

レオナは画面端で待てば、グラウンドセイバーからXキャラを出してくる。グラウンドセイバーを出してきた時はガードしたあとに、Xキャラパーを出してきてきた時はガードしたあとと連続技を入れる。アテナは流星落パターンを使っている。跳び込んでくるかキックのある技を出してくる。跳び込んできたら飛翔脚で迎撃して、スラッシュ連続技をぶち込んでやろう。飛は待ってれば、パワーゲージをため始めると、近づいていって連続技を決める。薬花をやつてきたら3段目に飛翔脚を当てる。また、跳び込んできたら飛翔脚で迎撃しよう。

このあと3段目を飛翔脚で返そう。ガード後に反撃でも可。ダブル烈風拳はスキだらけ。ガード後は風凰脚も間に合うぞ。ギースは画面端で待てば、烈風拳を撃つてくるので、ガード後に連続技を決める。飛翔脚からしゃがみ強Kの連係が有効



飛翔脚からしゃがみ強Kの連係が有効

## 基本戦法

まず1つ目はとにかく飛翔脚を出し続けるというもの。ラウンドが開始した直前、ジャンプして、ジャンプ中の時のタイミングで、その飛翔脚の飛翔脚を出す。その飛翔脚が相手にヒットしてもガードされても、着地したらすぐに垂直ジャンプして飛翔脚を出す。この時の飛翔脚が相手にガードされた時は、相手の手前に着地するので、またすぐに垂直ジャンプして飛翔脚を出す。相手にヒットした時は相手の手前に着地する時、裏

に着地する時がある。手前に着地した時はすぐに垂直ジャンプして飛翔脚を出し、裏に着地した時はしゃがみ弱キックしゃがみ弱パンチ、空砂塵と連続技にする(飛翔脚パターン)。

出す(流星落パターン)

飛翔脚パターンが通じる相手は京、紅丸、大門、テリ、アンディ、ジョー、リョウ、ロバート、エリ、ラルフ、拳崇、舞、バリス、マチュア、クラウザー、ビッグ。流星落パターンが通じる相手は、クラーク、チン、キム、香濃、キング。ほとんどのキャラは飛翔脚パターンが通用する。以下にこの2つのパターンが通用しにくいキャラを相手にした時の勝ち方を紹介する。あくまでも通用しにくいだけであって、ある程度は前述のパターンは通用するぞ。

レオナは画面端で待てば、グラウンドセイバーからXキャラを出してくる。グラウンドセイバーを出してきた時はガードしたあとに、Xキャラパーを出してきてきた時はガードしたあとと連続技を入れる。アテナは流星落パターンを使っている。跳び込んでくるかキックのある技を出してくる。跳び込んできたら飛翔脚で迎撃して、スラッシュ連続技をぶち込んでやろう。飛は待ってれば、パワーゲージをため始めると、近づいていって連続技を決める。薬花をやつてきたら3段目に飛翔脚を当てる。また、跳び込んできたら飛翔脚で迎撃しよう。

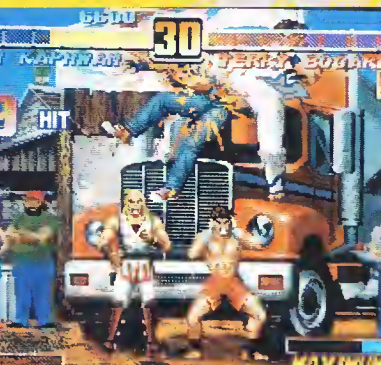
このあと3段目を飛翔脚で返そう。ガード後に反撃でも可。ダブル烈風拳はスキだらけ。ガード後は風凰脚も間に合うぞ。ギースは画面端で待てば、烈風拳を撃つてくるので、ガード後に連続技を決める。飛翔脚からしゃがみ強Kの連係が有効



飛翔脚からしゃがみ強Kの連係が有効



とにかく飛翔脚。ひたすら飛翔脚



ヒットしたあと裏に着地したら、そこから連続技を叩き込め!



ガードすれば連続技の反撃が可能



ダブル烈風拳はスキだらけ。ガード後は風凰脚も間に合うぞ



神楽ちづる

相手があまり遠く近づいてきたら、垂直ジャンプ吹っ飛ばし攻撃をガードさせる。このあとすぐに相手の方にジャンプし、空中吹っ飛ばし攻撃を出すとかウンターで当たってくれる。着地したらすぐに横

半月斬を出す。空中に浮いているうづるにヒットする。もし、失敗して画面端に持っていかれてしまった時は、相手が近づいてきたところを大ジャンプで飛び越えて広い方に逃げてしまおう。

空中にぶっ飛ばしは絶対にしない。さすれば対空技をこなせるのだ。



もし追い詰められてしまったら、大ジャンプで飛び越えて反対側に逃げよう



技コマンド表

<p>●投げ技 首極め落とし →または←+C 殺脚投げ →または←+D ●必殺技 ため↑+BarD ため↓+BarD 飛燕斬 半月斬</p>	<p>飛燕翔 ジャンプ中↓+BarD 流星落 →ため↑+BarD 空砂塵 ため↑+AorD ●必殺技 飛燕翔 ジャンプ中↓+BarD 飛燕翔 ジャンプ中↓+BarD 飛燕翔 ジャンプ中↓+BarD</p>
--	--

近づいてきたらジャンプ弱パンチで飛び込んで…  
まず、ジャンプ弱パンチをガードさせる。着地したら、しゃがみ弱キックを出す。と当てるので、しゃがみ弱キックという連続技をぶち込む。その後は、相手の起き上がり、にジャンプ弱パンチをガードさせて、同じことを繰り返していけばOK。

近づいてきたらジャンプ弱パンチで飛び込んで…



ゲニツ

●お徳情報

キム（←or→+C）投げ（首極め落とし）をチャージに決める。なぜかダメージが2倍になる。まさにお手軽チャージだといったところか。



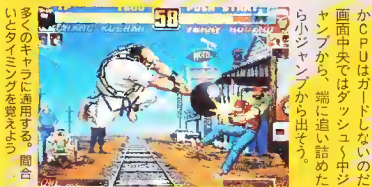
また、画面端で昇り大ジャンプ弱パンチをキャンセル飛翔脚をやって4HITになった時、再び昇り大ジャンプ弱パンチを出す。昇り大ジャンプ弱パンチをキャンセル飛翔脚・昇り大ジャンプ弱パンチが連続技になる。ほかにも、空中にぶっ飛ばし攻撃をウンターで当て、浮いた相手には飛燕斬を当てる。体力半分を奪えるぞ。



着地してしゃがみ弱キック。なぜかヒットするので連続技につながる



勝手に突っ込んできて食らうキャラが意外と多いのだ



ひたすら殴り続けられれば、そのうち相手は気絶するぞ

多くのキャラに共通する、間合

は、舞に通用するぞ。

大門、舞に通用するぞ。

魔、クラウ、テリ、ロ

バート、キム、チャ、ギ

スクラウザー、ビッグには

CPUを攻撃する際、基本となる戦法を紹介しよう。

●鉄球大回転パターン

ひたすら進め鉄球大回転を出し続けるというものの、ヒットしたらABD同時押しで強制停止して、再び進め鉄球大回転を出し続ける。

最初は後転で離れつつ連打すれば、出す前に通常技が暴発して反撃されることが少なくなるぞ。また、レバー↓に入れたければ、しゃがみ強パンチ空振りキャンセルで大回転を出ることがあり、お得意

●跳び込み強キックパターン

多少ガードされても気にしないで、小ジャンプ強キック(早めに出す)で跳び込みまくるパターンだ。間合いによ

上がりに前ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を重ねると、先端を当てるようにすると、なぜかCPUはガードしないのだ。画面中央ではダッシュ中ジャンプから、端に追い詰められ小ジャンプから出すぞ。



## 基本戦法

# チャン・コーハン

攻略/ジェイケイ



このときのふっ飛ばしは昇り気味に出そう

って、垂直ジャンプと前ジャンプを使い分けていこう。

●後ろジャンプパターン

画面端で後ろジャンプ強キック(やはり早めに出す)を繰り返すというものの、たまに目前で挑発するので、立ち強パンチで殴っておこう。

●空中ふっ飛ばしパターン

垂直間合いによって前忍小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を、先端を当てる感じに出していくパターン。早めのタイミングで出していまおう。



弾はだいたい鉄球で消せるぞ

京に対しては離れ過ぎないように、キングにはアムズン前進&回転、ユリ、チヨイには少し間合いを詰めるぞ。ケンスウに対しては、端と端程度に離れて攻撃よく回るべし。

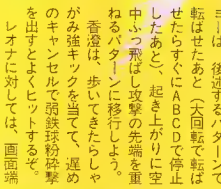


ここまで前進、そして止まれ

まずは鉄球大回転パターン。これは京、紅丸、キング、ユリ、ケンスウ、チヨイの6人に通用するぞ。

●紅丸はしゃがみ強キックを出すことがある。蹴りがギリギリ届かない間合いまで前進して、その場で回つていよう。

## キャラ別攻略



弾はだいたい鉄球で消せるぞ

●跳び込み強キックパターン

はマチュ、バリス、チンに有効。チンのみ、蹴りの先端を当てるようにしよう。

●後ろジャンプパターン

大門、舞に通用するぞ。

魔、クラウ、テリ、ロバート、キム、チャ、ギスクラウザー、ビッグには



カウンターヒット後は追い打ち可能

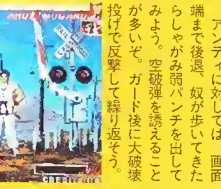
空中ふっ飛ばしパターンだ。魔に対しては、中間距離から後ろ小ジャンプから出すとヒットしやすい。

●ロバート、キム、クラウザー

には空中ふっ飛ばしがカウンターヒットすることが多い。起き上がりし重たときは例外。すぐに前方大ジャンプの昇りで空中ふっ飛ばしを出し、2ヒットを狙おう。



もしもかなり弱パンチがヒットしても、大抵そのあとに鉄球が



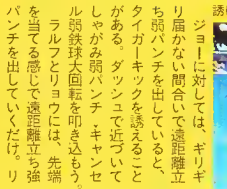
●ジャンプ強キックパターン

はマチュ、バリス、チンに有効。チンのみ、蹴りの先端を当てるようにしよう。

●後ろジャンプパターン

大門、舞に通用するぞ。

魔、クラウ、テリ、ロバート、キム、チャ、ギスクラウザー、ビッグには



誘いの弱パンチはこのくらいの間合いで

リョウに対しては、ギリギリ届かない間合いで遠距離立ち強パンチを出していると、タイガークックを誘えることがある。ダッシュで近づいてしゃがみ弱パンチ、キャンセル弱鉄球大回転を叩き込めよう。

●ラルフとリョウには、先端を当てる感じで遠距離立ち強パンチを出していくだけ。リョウはたまに突っ込んでくるが、しゃがみ弱キックで弱飛燕飛脚という連撃を多用するので、ガード後にしゃがみ弱パンチ・キャンセルで弱鉄球大回転で反撃すればいい。

●アンティに対しては、画面端まで後退、奴が歩いてきたらしゃがみ弱パンチを出してみよう。空砲弾を撃つことが多いぞ。ガード後に大破壊投げで反撃して崩れ返そう。







## 神楽ちづる

対アテナ戦と同じように、開始直後ぐいとの間合いでAボタンを連打し、立ち跳バンチー発、騎鉄球大回転と出すと、跳んでより必殺技を出したりして食らってくれる。あとはこれらの繰り返しでOK。

返すことができる。レバー前で移動すれば、カウンターヒット時に2ヒットすることもあるぞ

この間合いでAボタンを連打、自動的に攻撃を誘って...



近づいてきた技を必ずにらみ撃つので...

こいつに対しては、離れているときはガードに徹する。そして、奴がパワーをためはじめたら、ダッシュから中じャンプして空中ふっ飛ばし攻撃を食わせてやろう。歩いて近づいてきた場合は、技を出さずに小ジャンプ（近頃は垂直、やや遠いときは前、滑地と同時に大破壊投げを狙うと決まりやすいぞ。これらの方法で飛ばせたら、空中ふっ飛ばし攻撃を重ねるパターンで倒してしまおう。

## 対ボス攻略

## ゲーニッツ

滑地で大破壊投げが結構決まる。投げたなら空中C+Dを重ねて以上

### 技コマンド表

- 投げ技
  - 破顔撃 → または + C
  - 籠絡め → または + D
- 必殺技
  - 鉄球騎射撃 → ため + A or C
  - 鉄球大回転 A or C ボタン連打
  - 鉄球飛翔斬 → ため + B or D
  - 大破壊投げ → 接近して + A + B or C + D
- 超必殺技
  - 鉄球大暴走 → A + B + C + D + A or C



師匠直伝の飛翔脚  
頼るなヤンスタ!!



# チョイ・ボンゲ

攻略/モリスケ

## 基本戦法

基本パターン①は強飛翔脚をひたすら連発する超お手軽なもの。しかも、ほとんどのキャラに対して通用するのだから一りハハハ。

相手キャラによっては飛翔脚がヒットしないが、けしうだけでもかなりの体力を減らせるので問題ない。また、ガードさせず着地直後にしゃがみ強キックを出すのも有効。必ずヒットするわけではないが、当たる確率は高い。もちろん飛翔脚がヒットした時もしゃがみ強キックについておこう。



続けてしゃがみ強キックを出せば高い確率でヒットするぞ



相手キャラによっては飛翔脚がヒットしないが、けしうだけでもかなりの体力を減らせるので問題ない。また、ガードさせず着地直後にしゃがみ強キックを出すのも有効。必ずヒットするわけではないが、当たる確率は高い。もちろん飛翔脚がヒットした時もしゃがみ強キックについておこう。

飛翔脚を連発する時は、基本は後ろジャブから行う。垂直ジャンプからだ体の大きいキャラ以外は跳び越えてしまいがち。なので、大門やクラウザーなどの大型キャラに限定して使うといい。

基本パターン②は、強飛翔飛翔脚を3回連続でガードさせ、4回目は逃げて元の位置に戻り、再び強飛翔飛翔脚で突撃を、ひたすら繰り返すもの。相手キャラによっては4回連続で出した方が有効な場合もある。マデ、その辺はキャラ別攻略を読んでくれい。

## キャラ別攻略



相打ちでもまあよし。めげずにGOだ

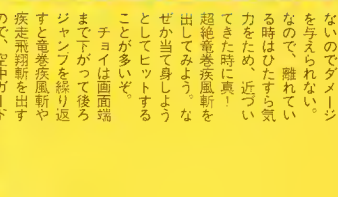
前述の通り、基本パターン①がほとんどの相手に通用する。なので、通しにくい相手に対する補正をきいていこう。大門は飛翔脚を出すのが少し遅い。しゃがみ強キックを出してからの、飛翔脚を連発する際のスピード(間隔)をできるだけ早くしよう。

クラウザーは跳び込みに対してレグワークマホークを出してくるのが厄介。当たり方がよければ一方的に勝てるのだが、相打ちになることも少なくない。ただ、一度タウンさせて起き上がりに重ねるとヒットする確率が上がるので、めげずに突っ込んでみよう。

基本パターン②は、キム、チャン、アンディは、紅丸に対して使う。キムと紅丸は基本戦法に書いていたことを実行すればOK。チャンもほとんど同じだが、逃れたあとはチャンの様子を見ること。鉄球粉砕撃を出してくることが多いので、すぐに突っ込むと相打ちになってしまうのだ。

アンディには逃げてから4回連続で突っ込み、しゃがみガードしよう。すると、昇龍弾や空威弾を出してくるので、ガード後に連続技を決めよう。ギースは香澄の当て身コン

チャンは鉄球粉砕撃の打撃防御で防ぐことがあるけど... 気にはせず突進すれば打撃防御が終了したあとにヒットするぞ



ビバとチョイには基本パターン①で通じないので、キャラ別パターンを紹介しよう。

ギースは近づいてくるまでしゃがんで待ち、当て身コンを待機しよう。すると、昇龍弾や空威弾を出してくるので、ガード後に連続技を決めよう。ギースは香澄の当て身コン

させることもできる。香澄もギースと同じく、しゃがみ強パンチで追い払う。ただ、ギースはと接してこたえられない。なので、睨れてい

後、空中ガードで反撃。

代わりに立ち強パンチを使ってもいいぞ

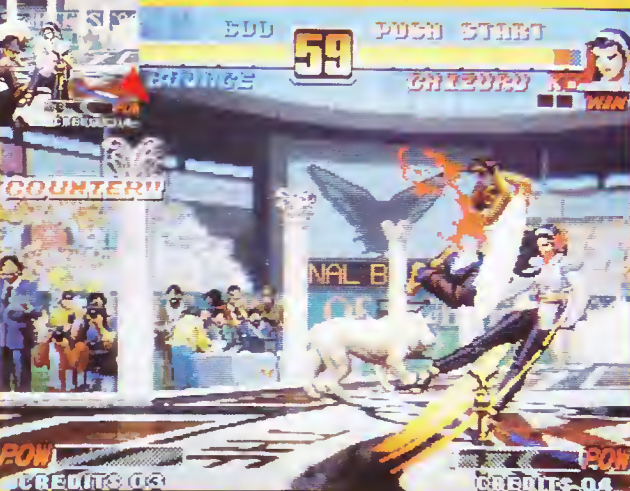




## 技コマンド表

●投げ技	
頭突きし	→または←+C+D
●必殺技	
竜巻疾風斬	↓ため↑+A+C
飛翔空裂斬	↓ため↑+B+C
飛翔脚	ジャンプ中↓↘+B+C
旋風飛翔突	←ため→+B+C
方向転換 飛翔空裂斬or旋風飛翔突	中レバー+ボタン
疾走飛翔斬	←ため→+A+C
●必殺投げ	
真! 超絶竜巻真空斬	→↘↓↘↓↘↘+A+C

口口口口口口口口口口口口 口口口 口口口の理を講ずる



## 神楽ちづる

## 対ボス攻略



飛翔脚はいつでも高い位置から出せる  
う。要は暴走斬法(1)なのだ  
飛翔脚はいつでも高い位置から出せる

ゲーニッツ戦は素本バターの(1)を駆使して闘う。試合開始後は後転で様子を見よう。意図を出しているようなら、ひたすら挑発しつつ接近してくるまで待つ。歩いてきたならすぐに跳んで飛翔脚だ。この時、できるだけ高い位置から飛翔脚を出し、着地でしゃがみ強キックを出そう。ヒットしたなら再び高い位置からの飛翔脚を重ねて同じことを繰り返す。ガードされた場合はもう一度飛翔脚を出せば問題ない。ただ、この戦法をとるとすぐにゲーニッツのパワーゲージがMAXに



## ゲーニッツ

イメージがかなり痛い。失敗しないように気合いを入れよう



TM  
©SNK・フジテレビ・ASATSU  
イラスト/しろ一犬野

SNK

RPG

容量不明

MVS

カセット

CD

12月発売予定  
8,800円



時は 天明八年。  
徳川幕府による幕府の世。

人々は 彼らのことを  
「サムライ」と字した。

ひたむきに 己の道をゆく  
その生き様を  
「サムライスピリッツ」と呼ぶ！

制作

エス・エス・エイ  
フジテレビジョン  
ASATSU



オープニングデモ

ついに公開されたオープニングデモ。  
フジテレビ・近藤サトアナウンサーによるナレーションが流れる中、サムライたちが登場！

スタートイベント公開！  
あのキャラもついに登場

残念ながら、まだまだ発売がのびてしまった武士道烈伝。しかし、新たな情報は続々と送られてきているぞ。今号もオープニングデモをはじめ、「邪天降臨之章」のスタートイベントや、「妖花慟哭之章」に登場する3人のキャラのプロフィールなど情報が盛りだくさん！



# ワールドマップ画面

今回は邪天降臨文章の  
ワールドマップを公開！

ワールドマップとは、江戸などのタウンマップよりひとつ大きいワールドのこの次の目的地となるタウンまでの移動時に、主人公たちはここを通過することになる。もちろん、ワールドには

エンカント・バトルがいろいろと待ちうけているぞ。  
「邪天降臨」章では今回公開されたカムイコングや関東の他、関西、九州など、まだまだワールドは続々。



カムイコング・ワールドでのナゴルル。この後、船で街道を舟で江戸へ出発する。



江戸の街。ここでYESを選択すれば、街の中へと入れる



月山から高嶺の関所を渡って、江戸をめざすガルフオド



関東ワールドでのナゴルル。左下に船も見える

## サムライ酒場

冒険に出る前に、主人公たちがパーティを組むことになる「サムライ酒場」。

はサムスびおなじみのキャラたちが出番を待っている。

### パーティ選択の手順

①「サムライ酒場」の入り口に立つと、パーティを組むかどうかだずられる。  
②YESの場合、酒場の中に入る。ここから、

③中にはおなじみのキャラがたくさんいる。プレイヤーは主人公キアラを仲間にしたキアラに移動させ、パーティに入るかどうか聞いていく。  
④組み合わせにないキアラ

### 酒場の内部はこうなっている

「サムライ酒場」は写真に見える。入口を入ったところの土間部分と、その奥にいくつある個室の座敷で構成されている。

土間にないキアラは、この座敷を個別に訪ねていくと会えるようになっているぞ。

### 男は黙って1人旅 幻十郎

主人公が幻十郎の場合、彼は酒場の入口で門前払いにあつてしまふ。これは以前からお伝えしているとおり、幻十郎は常に1人で旅を続けるため、仲間キアラというものがない。



ナゴルルの誘いにチャムチャムが「OK」

は おう まる きば がみ げん じゅう ろう  
**霸王丸&牙神幻十郎**

スタート地点: 枯華院



つまらぬ毎日だ・・・

枯華院での修行に飽きた幻十郎。彼のスタートイベントは、このひとことと始まる

枯華院で師匠・花柳院和神のもと、修行をしている霸王丸と幻十郎。しかし幻十郎はここでの修行に飽き、「つまらぬ毎日だ」と独り言を。そんな幻十郎の様子を気づかう和神が、霸王丸に相談をもちかける。しかし霸王丸が幻十郎と会話をしようとしても、幻十郎は相手にしない。その後、本堂の横を通り修行場へ向かう途中、異様な雰囲気を感じく幻十郎。実は中

では霸王丸の魂を求め、天草四郎時貞が出現していた。現れた天草と霸王丸との出来事に幻十郎が絡み、またひともらんちく起きる。最終的にはこれがきっかけとなり、「人を斬るのが最高の修行」とばかりに幻十郎は一人旅に出ることになる。また、霸王丸おのれの力不足を悟り、修行の旅に出ることになる。

6人それぞれのスタートイベント&道中シーンを公開。なかでも霸王丸と幻十郎のスタートイベントは、見の価値アリ!

邪天降臨之章



そんな幻十郎を気づかす、彼の師匠の和神



霸王丸が会話しようとすると思えば拒絶はリフを



異変... 幻十郎の後ろ人は別々の道を歩む



関所で手形をもっていないと追い払われる。幻十郎だとケンカしそう?



江戸町をいくつ霸王丸、ナコル、狂死郎



月山で脚部半蔵に入門許可を受ける  
ガルフォードとアースエイク

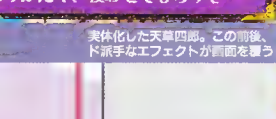


よからう、この月山の地での  
修行を許そう



縁をつんだこの肉体・・・  
りがたく、使わせてもらえ

実体化した天草四郎。この前後、  
ド派手なエフェクトが画面を覆う



月で、服部半蔵のもと、ア  
ースエイクと一緒に忍術の  
修行をしていたガルフォード。  
しかし、天草が半蔵の息子  
・真蔵の身体を乗っ取り実体  
化し、その身をきつかけ、同じ  
アメリカから同じ師について  
がんばっていた二人は、それ  
れまっただく違う道へと進ん  
でも師匠の道を追う。

## スタート地点：月山

## ガルフォード

この後、人はまっただく道へ



静かな風が、オレを呼んでいる  
・・・オレは天草を追う！

## チャムチャム

### スタート地点： 南米グリーンヘル

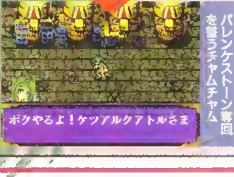
大蛇神殿を守るタムタムの  
前に兄弟が登場。宝主ハレン  
タムタムを奪ってしまっ  
タムタムは天草の攻撃で倒れ  
たまま。この後、宝主を守  
れなかったタムタムは神・ケ  
ツアルカトルの神罰を受け  
ることになる。  
場面は変わり、タムタム兄



ちやんを操って空中の神殿ま  
で登っていき、神殿に落ちた  
長い長い石段を雲の中までた  
どろいていき、神殿に落ちた  
兄タムタムの姿はなぜかそこ  
にはなかった。

神殿でチャムチャムは神・  
ケツアルカトルにバレンケ  
ストリン撃回を脅す。この後、  
彼女は神の力でワープさせら  
れて日本に上陸すること。

手形どころかお金を見るのも初めての彼  
女。ちゃんと関所は通れるのか？



ボクやるよ！ケツアルカトルさま

箱根に行きなさる？  
手形がないと関所は通れんぞ

## 橘右京

### スタート地点： 老学者の庵

最愛の人、小田桐主のため  
に「薔薇の花」を探す右京。  
武蔵国に庵をかまえる老学者の  
老学者に、その花が魔物の入  
口に咲くことを教わる。  
では、魔界とはどこにある  
のか？ そう問う右京に老学  
者は十兵衛を訪ねよ、という  
「命を賭しては意味がない  
ぞ」と諭す老学者に、右京  
は「うせはかないい命なら  
な」と答へ、旅に出る。



命を賭しては意味がないぞ・・・



この後、人はまっただく道へ

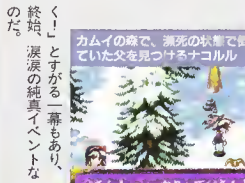


ここは、お江戸の南町だ

## ナコル

### スタート地点： カムイコタン

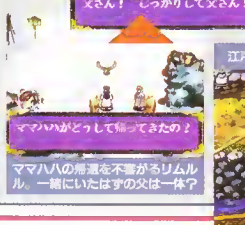
勇者である父のもとから、  
宝カチウシを持ちて帰って  
きた守護鳥・マハハに不審  
がるナコルとリムル姉妹。  
「まっか父に何かあったの  
は？」とナコルが探しに出  
る。カムイの森で溺死の状  
態の父を発見する。  
ナコルの必死の叫びに、父  
はずでに大自然を侵しはじめ  
ていた天草を倒せといひのこ  
し、江戸の十兵衛を訪ねよ  
と、後援言する。  
父の教え通り、マハハを  
連れ江戸へ旅立つナコル。  
この後リムルが「私もい



カムイの森で、溺死の状態で倒れ  
ていた父を見つけるナコル

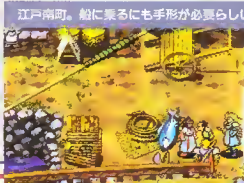


マハハを連れ江戸に旅立つ。  
この後のイベントは演・家



マハハがどうして帰ってきたの？

マハハの無慮を不審がるリムル。  
一輪にいたはずの父は一体？



江戸南町。船に乗るにも手形が必要らしい

船に乗るには  
手形が必要なんだ・・・

サムスピファンならおなじみの、幻魔、王虎、ズイーガーの3人も初登場。彼らはサムライ酒場で仲間になってできないものの、それぞれ重要な役回りを演じることになる。とくに愛すべき（？）敵キャラとして主人公たちの前に立ちはだかる幻魔には要注目！

# しらぬいけん 不知火幻魔



魔道な道化の  
望みは主!?

## プロフィール

流派：魔道な流  
武器銘：あざみ（最愛の妻の名をつけている）  
生まれ：1782年3月25日  
出身地：鬼哭島  
声優：矢野朱路

ご存じ「魔道の者」幻魔。魔界に通じる不知火一族の末裔。まがまがしい容貌だが、一族きっての優秀な戦士である。あの「ケケケ…」という声が聞けるのでファンは狂喜？

## シナリオ設定

「魔道の王」の座をひそかにねらう幻魔。武士道気風でもかならず魔道な奴として登場。しかしその登場は神出鬼没で、妖花隠天の章、邪天降臨の章とともに「こんなトコ」…という場面に、ややこしい相手として出現するらしい。幻魔とは地上の街だけで出会うとは限らない。妖花隠天の章の巨大ダンジョン「魔街道」にも彼は出没する。彼と出会うと戦いは避けられない。バトルは気合いを入れよう。また、邪天降臨の章にも幻魔は登場。彼とのバトルに勝たないと天草への道が絶たれてしまう、という大事な後でコロとか。重要なアイテムを隠し持っているというワウサもあり、まさに「ジョーカー」的な存在といえる。

ケケケ！  
の王はワシだケ！ケケケのケ！

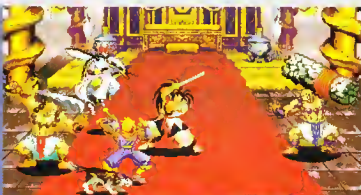
武士道涼伝のカゲの主役!? 不知火幻魔。2つの章で大活躍だ！

# わん 王虎

## プロフィール

流派：少林寺流抜刀術  
武器銘：新肉大包丁  
生まれ：清89年1月2日  
出身地：中国（ある王族の末裔）  
声優：中まさる

中国統一を目指す王族の末裔。参謀となる真の裏を探している。武士道烈伝では、息子・大虎や、双子の兄・王竜も登場。また、王虎の弟子が王虎の道場を守る姿も。武士道烈伝では兄・王竜が「撰肉大石柱」を、弟・王虎はサムスピ時代の「新肉大包丁」を使うぞ！

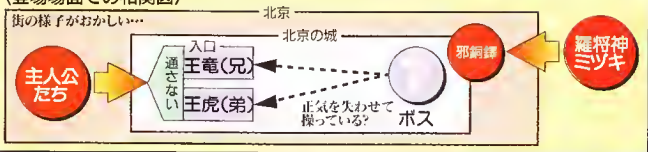


## シナリオ設定

王虎の武闘はサムスピ時代の新肉大包丁！  
妖花隠天の章の北京に登場する王虎。彼も非常におもしろい展開をシナリオに加えてくれる存在だ。家族をもち、兄弟をもち、弟子をもつ。そんな北京での王虎ワールドが主人公たちと自在に絡み格ゲーではまったく想像もできなかった、生き生きとした王

虎が見られる。羅刹神ミツキの放った邪龍鐮のカゲを追い、北京に到着する主人公たち。町人や商人の情勢から北京の元凶を探して、中心地区の巨大な城に入り口で行く手をはばむのが、なんと王虎・王竜の双子兄弟なのだ。彼らを倒さねば奥へは進めない。熱いバトルがはじまる。王虎・王竜は実は城のボスキャラに魔の力で操られているらしい。彼らを正気に戻し、家族の元にも帰してやるにははたしてどうすれば？  
王虎は助けてやれば、とてもな頼もしい助っ人になるハズだ。彼が本来の「一本気」な性格を取り戻せるのかどうかは、主人公たちの審判にかかっている。

## 〈登場場面での相關図〉



いざ、尋常に見直し！  
主人公たちの行く手をおもむくは主竜・王虎兄弟!!



# ナインハルト・ズイーガー

## シナリオ設定

出雲を旅した主人公たちがバリーで出会うのがズイーガー。彼は国王として王妃を連れて、ベルサイユ宮殿に招かれている。しかし、主人公が宮殿にたどりつくとんでもないコトが起きてしまう。なんとズイーガーの妻・ピクトリアが姿を消してしまうのだ。これがアンブロッジャの暗黒の力と関係したできごとであることが主人公たちは知ることになる。そしてズイーガー

妻をさがすズイーガー。いったい何が起こったのか？



は、このバリーで主人公とともに壮絶な戦いをり度けることになる。騎士道を「いぶし銀」の存在で体現するズイーガーはフアンも多いハズ、当然シナリオでも非常に、カッコイイ。羅将神ミツキの放った邪銅鑢で不穏な空気に包まれるバリーで、ヨーロッパを代表する騎士として主人公とともにミツキと対峙する。武士道と騎士道。ズイーガーの姿を通じて、その共通項がシナリオで展開される。



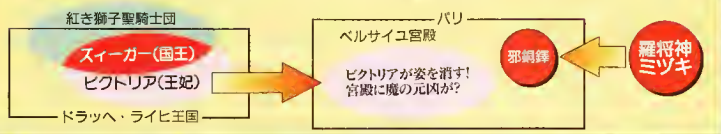
武士道・騎士道がここに交錯!

## プロフィール

流派：紅獅子流義兵術  
武略銘：スアリガーニ  
生まれ：1781年8月19日  
出身地：プロシア王国  
声優：石井康嗣

ヨーロッパ最強の軍団「紅き獅子聖騎士団」の隊長。武士道烈伝では、ドラッハ・ライの国王ともなっている。王妃はピクトリア。

## 《登場場面での関連図》



ヨーロッパ中に不穏な空気が...

ベルサイユ宮殿

ピクトリアが姿を消す！  
宮殿に魔の元凶が？

邪銅鑢

羅将神ミツキ

紅き獅子聖騎士団

ズイーガー(国王)

ピクトリア(王妃)

ドラッハ・ライ王国

## 魔街道のナゾ

世界を結ぶ巨大タリオン  
魔街道に出現した幻魔と、パッタリはちあわせする主人公たち

決意！二度と魔街道の門をくぐらうとするズイーガー。これを止める主人公たち。もしかしらば魔が？  
奥に立つ人物は、ヨーロッパに存在する「魔法」を操る集団と聞かれる(らしい)。魔法という西洋ネタからわかるように、いわば「世界編」ともいえるこの章。東洋、西洋を巡る展開となっている。

バリーの人物が...

謎がナを呼ぶ！  
新情報！

## 敵キャラも奥義を使う!?

幻魔との戦闘。あの技も出る!?



3人じゃなくて4人で闘っている!? これが助太刀システムだ

## 助太刀システムとは?

街道のなかでもさまざまなし、魔術は10種類にも及ぶ。バリーエーションを持つており、「一回通ったからカンタン」とはいかない、奥の深いランジョン。一生懸命クリアして次の街にいても、またモンスターにハマるハメになるかも!!

## これが邪銅鑢だ!



邪銅鑢

人面銅鑢

## 質問大募集

「あのキャラは出ないの?」

「○○はどんな役割?」

など、読者のさまざまな質問ハガキを大募集! 掲載された質問には、開発スタッフがバビツとお答えいたします。質問ハガキの宛先は

〒112 東京都文京区水道2-13-12  
SKビル202 株式会社 分室  
ネオジオフリーク編集部  
「武士道烈伝」読者Q&A係

\*質問のしめ切りは11月9日(必着)とさせていただきます。



# 風雲 SUPER TAG BATTLE™

© SNK 1996

## 風雲スーパータッグバトル 新システムと 個性豊かな10人の技を 一気に紹介!!

前作から1年半。今回の風雲はシステムとキャラが大幅に変わり、新たな魅力が加わった。

今月はニューシステムの解説と登場キャラ10人の簡単な紹介、そして使える必殺技コマンドを紹介するぞ!

SNK	格闘アクション	242MB
MVS	発売中	10月発売予定
98,000円※	カセット	価格未定
		CD
		価格未定

### 基本システム

#### ゲームモード

ゲームモードは1人で2キャラを操作するタッグシステムと、2人で力をあわせ、1

キャラずつ操作する協力プレイモードシステムの2種類。乱入することで対戦も可能だ。タッチはタッグエリアにマ

イキャラがいる時に、Dボタンを押すと、また、体力が半分以上の時にC+Dボタ

ンと入力すると、攻撃しながらタッチするエマージェン

シー・タッチが使える。体力回復は自動だが、協力プレイ中のみ、待機中のキャラがボタン連打すると大幅に回復させることができる。



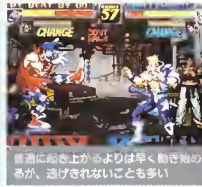
エマ・ジェンソー・タッチ。パートナーが攻撃しつづけるリングインするのだ



自チームのタッグエリアでDボタン。パートナーと入れ替わるぞ

真正以外、ゴードンは下のみにレバーを入れながらCボタンで空中組技が可能。他のキャラは使うことができない。起き逃げ(前方、後方)

吹っ飛び中に前が後ろにレバーを2回押す。見目はただのバックステップやダッシュにしか見えない。無敵時間もないので、使いにくい。



音源に聴きな上からよりは早く動き始めるが、逃げきれないことも多い

#### 回り込み

→+ABボタン同時押しで、相手の後ろに回り込む。追い込まれた時に逃げる場合や、早くタッチゾーンに入りたいたときに有効だ。



出かからウキウキと暴走。少し道具を使いつつ接近することもある

#### 挑発

CDボタン同時押しで可能。特に効果はないが、キャラによってさまざまで、対戦中に使って、優越感にひたるものいかもしれないね。



キャンセルから出すこともできる。使うことは少ないかも

#### サブライフアタック

自分のライフゲージが半分以上の時、タッグエリア内でC+Dボタン入力すると発動する協力技。この技で一発逆転も可能だ。



基本の流れは弱一勝一連一連一連一連。途中を省くことも可能

#### コンビネーション

ある特定のボタンを連続して押すと、技がつながって連続技となる。コマンドについては次号以降紹介するので、楽しみに待っていてくれ。

#### ラッシング

組まれると同時に+Cでうまく受身をとる。かなりこちらのダメージを減らすことができるので、いつでも出せるように練習してほしい。

#### 投げられ捕地

Aボタン同時押しで、体を開いて相手の攻撃をよけられる。ちなみにスウェーは単発の技しかよけられない。使いたくが難しいシステムだ。

#### スウェー



## 技コマンド表

### ●必殺技

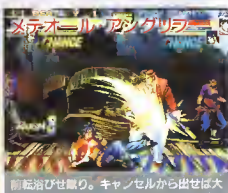
ウェルテクス・ロサ	→↓↘+C
ウェルテクス・ロサ (追加)	ウェルテクス・ロサ中に↓↘+C
ウェルテクス・ロサ (武器なし時)	→↓↘+C
メテオール・アングリフ	↓↘+B
メテオール・アングリフ (追加1)	メテオール・アングリフ中に↓↘+B
メテオール・アングリフ (追加2)	メテオール・アングリフ中に↓↘+B
サブライズ・タスク	(ジャンプ中) ↓+C
サブライズ・タスク (追加1)	サブライズ・タスク中に↓+C
ビー・ニードル	←↓↘+C
ビー・ニードル (武器なし時)	←↓↘+C
ターニング・エア・キック	(懸空時ジャンプ) ←+B
ローゼス・サンクンオン	→↓↘+C
クレセント・スライサー (立ち状態のみ)	↓↘+C

### ●逆転技

勝利の暁	→↓↘+C→+A
------	----------

### ●協力技

サブライズアタック	←↓↘+A
-----------	-------



バックストーリーリー  
警察組織と対立するレジスタンスの女リダー。元は移民達による目撃防衛集団であったが、警察と対立する程の力を持つ武力組織に成長、主なメンバーが逮捕されたため、彼女がリーダーを務めている。真獅子王に捕らえられた仲間を救うために獣神武闘会に参加。勝ち度で、面倒見のいいアナコトー。通称のロサとは、ラテン語で「バラ」を意味する。

## キャラ特性



深紅の女豹  
ロサ

## 技コマンド表

### ●必殺技

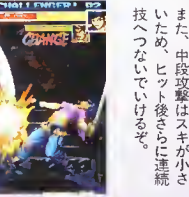
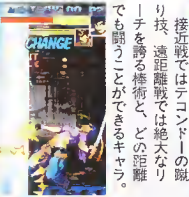
飛閃斬	↓ためす+C
飛閃斬 (追加)	飛閃斬中に↓+C
断月斬	↓↘+B
断月斬 (ジャンプ中)	↓+B
飛颯脚	飛颯脚中に↓+B
三連激 (立ち状態のみ)	↓↘+C
三連激 (追加1)	三連激中に↓↘+C
三連激 (追加1-2)	三連激 (追加1) 中に↓↘+C

### ●逆転技

飛颯脚	→↓↘+C→+A
-----	----------

### ●協力技

サブライズアタック	←↓↘+A
-----------	-------



## キャラ特性



天才蹴撃手  
キム・スイル

バックストーリーリー  
接近戦ではデコンドリーの蹴り技、遠距離戦では絶大なり一歩を誇る蹴撃、どの距離でも闘うことができるキャラ。

断月斬は、飛閃斬と飛颯脚(要追加技)などでダウンさせた相手への追い討ちになる。また、中段攻撃はスキが小さいため、ヒット後さらに連続技へつないでいけるぞ。

## バックストーリーリー

孤独を愛する無口な男。他人からの干渉を嫌うため、自分も他人を干渉しない。この時代には珍しく、学校を卒業している。考古学を専攻し、最近まで遺跡発掘の助手をしていたが、現在は飲み屋の用心棒で生計を立てている。彼に目をつけた真獅子王が自分の配下にと、うるさくいうのを黙らせるため、獣神武闘会に参加。キム・カッファンとは血縁関係にある。

## 技コマンド表

### ●必殺技

強烈斬	←↓↘→+A
強烈斬 (追加)	強烈斬中に←↓↘→+A
飛天昇玉脚	→↓↘+B
飛天昇玉脚 (追加1)	飛天昇玉脚中に→+B
飛天昇玉脚 (追加2)	飛天昇玉脚中に↘+B
烈風脚	(ジャンプ中) ↓+A
烈風脚 (追加)	烈風脚中に↓+A
幻影飛脚 (横)	↓ためT+A
幻影飛脚 (斜め)	↓ためT+B
幻影飛脚 (上)	↓ためT+C
急動飛脚	→↓↘↙+C
飛龍投術 (立ち)	↓↘→+C
飛龍投術 (ジャンプ)	(ジャンプ中) ↓↘→+C

### ●逆転技

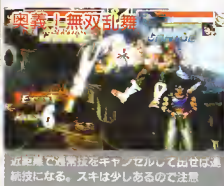
奥義! 無双乱舞	→↓↘↙+A
----------	--------

### ●協力技

サブライズアタック	←↓↙+A
-----------	-------



追加入力で強いうちが可能になった。連続技に組み込むのがオススメだ



近距離で連続技をキャンセルして出せば連続技になる。スキは少しあるので注意



ロー・メラをくっつける技。スキは少ないので結構使いやすい

## キャラ特性

前作同様通常技のリーチが短く、地上戦は少々辛い。しかし、空中必殺技は強化されているので、空中戦で活躍を聞いていることになりそう。

その空中必殺技である烈風脚だが、ガードされても反撃されにくいのが強み。ヒット

中に、追加技をつなげればダウンが奪えるぞ。



## 風雲快男児 ハヤテ

### バックストーリー

前回の獣神武闘会では影の獅子王に敗れてしまった。1年間の風雲拳修行の旅を終えてジャンクシティに帰って来ると、獅子王再来の噂が流れていた。頭なにも、自分が最強の男だと思いついたハヤテであったが、獅子王に敗れたことで身の程を知ったようだとはいえ、自信過剰は相変わらずで、さらに磨きのかかった風雲拳の技を試すため、獣神武闘会に参加を決定する。

## 技コマンド表

### ●必殺技

アメリカンスクリュー	(ジャンプ中) ↓+B
フラッシュウィング	→↓↘+B
フラッシュウィング (追加)	フラッシュウィング中に↘+B
フロントスープレックス	←↓↘→+A
フロントスープレックス (追加)	フロントスープレックス中に←↓↘→+A
ダイビングゴディアタック	(壁際へジャンプ) ←+A
アックスブーム	↓↙↘+C
アックススロー (立ち)	↓↘→+C
アックススロー (ジャンプ)	(ジャンプ中) ↓↘→+C

### ●逆転技

イーグルスベシタル	→↓↘↙+A
-----------	--------

### ●協力技

サブライズアタック	←↓↙+A
-----------	-------



走る・相手を持ち上げる要領で、スキがあるの逆転技に思いつく



三歩のびのびのゴディアタック



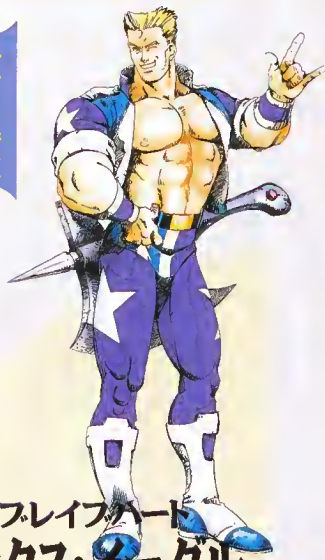
バックストーリー

前回の獣神武闘会では、獅子王が証であるという確証は取れなかった。今度こそ、兄を捜し出したいという思いから、真獅子王によって再び開かれたのろしを上げられた獣神武闘会に参加する。ある情報筋によると、あなたが、彼には最近彼女ができたらしい。

## キャラ特性

斧を持ったアブなスピードスラ、リーチやスピードは多少劣るが、攻撃力は高い。フラッシュウィングは対空技として強力。アメリカンス

クリューは非常にスキが小さく、間合いや相手キャラによってヒット後にフラッシュウィングを決めることも可能。これが攻めの要となる技だ。



## スレイフ・ハード マックス・イーグル



☆印は、チュンの怒り状態（帽子を投げた時）に入力可能です。

## 技コマンド表

### ●必殺技

陽炎拳	Aボタン連打
陽炎拳 (追加)	陽炎拳中に↓↘→+A
轟天	↓↙←+C
滅殺爪	↓ため↑+C
豪炎弾 (横)	→↓↘+A
豪炎弾 (斜め)	→↓↘+B
豪炎弾 (上)	→↓↘+C
無道連輪爪	(懸空へジャンプ) ←+C
獄炎界	←↙↘↘+A
無道牛炎皮	↓ため↑+A
三日月 (立ち)	↓↘→+C
三日月 (ジャンプ)	(ジャンプ中) ↓↘→+C

### ●逆転技

邪吟乱撃拳	→↘↓↙←→+A
-------	----------

### ●協力技

サプライズアタック	←↓↙+A
-----------	-------

うまくいけば途中で一緒に becoming いるかもしれない。



**バックストーリー**  
 黙神武闘会が終りを告げ、暗黒街での活動を続けていた彼であったが、再び真獅子王により、黙神武闘会が執り行われるという噂を耳にした。亡き弟・カズウの仇である真獅子王を倒すために黙神武闘会に参加する。現在、弟のメズウとは別行動をとっているがうまくいけば途中で一緒に becoming いるかもしれない。



### キャラ特性

炎を扱うゴズウ、通常技では、しゃがみ武器攻撃のリーチが長いので使える。陽炎拳は、追加技までガードされても反撃されないため、接近戦でとりあえず出せる技だ。無道牛炎皮は、少し早めに出せば対空技になる。轟天は連続技に組み込みたがいが、ガードされると反撃は必死。



炎獣  
ゴズウ

## 技コマンド表

### ●必殺技

陽炎脚	Bボタン連打
陽炎脚 (追加)	陽炎脚中に↓↘→+B
轟天	↓↙←+C
氷衣	→↓↘+A
流水弾	←↙↘↘+B
無道連輪爪	(懸空へジャンプ) ←+C
かまいたち	↙+B
無道水流皮	→↓↘+B
三日月 (立ち状態のみ)	↓↘→+C

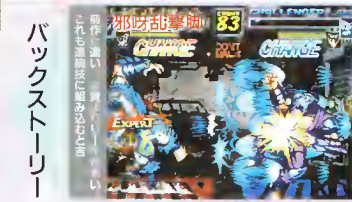
### ●逆転技

邪吟乱撃脚	→↘↓↙←→+A
-------	----------

### ●協力技

サプライズアタック	←↓↙+A
-----------	-------

**バックストーリー**  
 黙神武闘会が終わり、兄と同じく暗黒街での活動の折、再び真獅子王によって黙神武闘会が開催されることを知った彼も、弟・カズウの仇を取るため大会参加を決意する。そして、彼は真獅子王を葬り去り、その手柄を利用することで、テロリスト・邪牙の組織内で地位を上げることができた。兄・カズウとは現在別行動中である。



### キャラ特性

メズウは兄とは違って水を操る。通常技はゴズウとかなり違いますが、しゃがみ武器攻撃のリーチが長いので使える。陽炎拳は、追加技までガードされても反撃されないため、接近戦でとりあえず出せる技だ。無道牛炎皮は、少し早めに出せば対空技になる。轟天は連続技に組み込みたがいが、ガードされると反撃は必死。



氷獣  
メズウ



## 技コマンド表

### ●必殺技

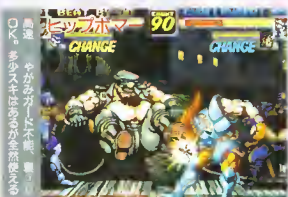
フリクションヒート	→↓↘+A
ラウンチアッパー	↓↘→+A
ラウンチアッパー (追加)	ラウンチアッパー中に↓↘→+A
ヒップボマー	(ジャンプ中) ↓+B
ハードブレッシャー	(ジャンプ中) ↓+C
スパークボルト	↓ため↑+C
サイクロン・トンファー (立ち状態のみ)	↓↘→+C

### ●逆転技

マッドボリス	→↓↘↓↘↘+A
--------	----------

### ●協力技

サブライズアタック	←↓↘+A
-----------	-------



見た目通りに攻撃力は高いが、動きは当然のように遅い。しかし、新技のヒップボマーはかなりスリドイゼ。サイクロン・トンファーは

対空技 無敵ではないが判定は強い。飛び道具のスパークボルトは、弾のスピードが速く一部の飛び道具を貫通していく。ただし、スキは大きい

## キャラ特性



発電警官  
ゴードン

## バックストーリー

不治の病におかされていた娘・カンピーも、謎の人物真獅子王の援助による手術で一命を取り止めた。元氣になった娘がふと漏らした「広いお家に住みたい」という一言で、マイホーム購入を決意するが、人口増加に悩むジバンクシティで、それは夢のまた夢である。マイホーム購入資金を稼ぐため、彼は真獅子王から受けた獣神武闘会への誘いに乗った。

## 技コマンド表

### ●必殺技

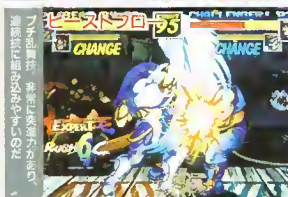
ナイトメア	←↓↘↘+A
ナイトメア (追加)	ナイトメア中に↓+A
ビーストブロー	↓↘↘+A
ミニマムアッパー	→↓↘+A
サイレントストーム	→↓↘↓↘↘+C
ゴッドプレス	↓+C
アースアッパー (立ち状態のみ)	↓↘↘+C

### ●逆転技

キングストレート	→↓↘↓↘↘+A
----------	----------

### ●協力技

サブライズアタック	←↓↘+A
-----------	-------



武器以外の通常技のリーチが長く、遠距離立ち回り強キックにビーストブローやミニマムアッパーを絡めれば、少し遅くても連続技になるぞ。

ちなみに、ミニマムアッパーがヒットしたあとはアースチヨッパーで追い討ちが可能だ。中段攻撃はスキが小さいので、連続技につながるぞ。

## キャラ特性



白銀の魔獣  
獅子王

## バックストーリー

前回の獣神武闘会では、獅子王の影として大会参加者を迎え撃っていた。しかし、次第に真の獅子王に対して悔しみを抱くようになり謀反企てたものの、圧倒的な力の前に敗れてしまふ。獣神武闘会開催の声明を聞いた彼は、真獅子王を倒しその地位を奪うために参加を決意する。再び訪れたチャンスに彼はあえて影武者・獅子王の姿で挑む。



# ステークスウィナー2

日本を制し、  
世界でも栄光をつかめ!  
リアル・ジョッキー・アクション  
第2弾!

©1995/1996 SAURUS

ザウルス	競馬アクション	176M
MVS	発売中 98,000円	発売日未定 価格未定
カセット	発売日未定 価格未定	CD
		発売日未定 価格未定

ついに発売になったステークスウィナー2!! もうプレイしてみたかな?

今回は、ゲームの前半、3歳馬のレース紹介をはじめ、ゲームに登場する12頭の馬のプロフィールを紹介していくぞ!



ゲームの全体の流れは前作と同じ。競走馬がたどる一生という話はそのままで、3歳時の新馬戦から古馬になるまでのレースを勝ち抜いていく。今回、プレイヤーが進ぶことができる馬は全部で12頭。しかも、それぞれの馬ごとに能力、例えばスピードやスタミナなどのパラメーターや距離適性が違うので、調教方法や選べるレースがいろいろと変わってくるのだ。

他にも、牡・牝の違いによっても、参加できるレースが変わってくるので、更にバリエーションが豊かになった。前作では、海外レースは単発のものだったわけだが、今回はある条件をクリアすれば3歳時、4歳時、さらに古馬になってからも、アメリカ路線やヨーロッパ路線の大レースに何回も挑戦できるようになった。

海外レースは、賞金が国内のものより額が低いものの、ポナスが高いので、賞金主の道を極めるには、海外遠征を果たすのが近道だ。そして、最後には世界の強豪を倒して世界チャンピオンの座をめざそう。

このゲームで最初のレースだ。2つのレースのどちらかを選択することができる。どちらのレースを選んでもこれといった違いはない。距離も短くシステムになれるには調教いいレースかも。

## レース紹介(前半)

### 1 戦目

### 2 戦目

**札幌新馬戦**  
札幌競馬場 1000m 良  
レコード 0:57.9  
ニホンピロ  
1着賞金 590万円  
CREDITS 04

**小倉新馬戦**  
小倉競馬場 1000m 良  
レコード 0:57.4  
タイパフェム  
1着賞金 590万円  
CREDITS 03

**札幌未勝利戦**  
札幌競馬場 1000m 良  
レコード 0:57.9  
ニホンピロ  
1着賞金 500万円  
CREDITS 04

**小倉未勝利戦**  
小倉競馬場 1000m 良  
レコード 0:57.4  
タイパフェム  
1着賞金 500万円  
CREDITS 02

ここに入る前に、一回目の調教を受けることができる。はっちり調教して次のレースに備えよう。そして、レースから牡・牝によつて選べるレースが進んでいく。また、距離なども違うので自分の馬にあったレースを選ぶ必要があるだろう。

### 3 戦目

**札幌3歳S**  
札幌競馬場 1200m 良  
レコード 1:10.2  
プライム  
1着賞金 3200万円  
CREDITS 03

●札幌3歳S  
札幌競馬場  
1200m・芝  
1着賞金・3200万円  
種類・G III

**小倉3歳S**  
小倉競馬場 1200m 良  
レコード 1:10.3  
ティエムリズム  
1着賞金 3200万円  
CREDITS 03

●小倉3歳S  
小倉競馬場  
1200m・芝  
1着賞金・3200万円  
種類・G III





**フェアリース**  
中山競馬場 1200m 芝  
レコード 1:09.2  
プライム  
1着賞金 3200万円  
種別: G III 牝馬戦

●フェアリース  
中山競馬場  
1200m 芝  
1着賞金 3200万円  
種別: G III 牝馬戦

**朝日杯3歳S**  
中山競馬場 1600m 芝  
レコード 1:34.0  
リンドシヤ  
1着賞金 5300万円  
種別: G I 牡馬戦

●朝日杯3歳S  
中山競馬場  
1600m 芝  
1着賞金 5300万円  
種別: G I 牡馬戦

**ラジオたんぱ杯3歳S**  
阪神競馬場 2000m 良  
レコード 2:02.7  
ロイヤルター  
1着賞金 3200万円  
種別: G III 牡馬戦

●ラジオたんぱ杯3歳S  
阪神競馬場  
2000m 芝  
1着賞金 3200万円  
種別: G III 牡馬戦

海外GI制覇するか?!

クエイク  
欧州  
遠征へ

EUROPE AMERICA  
自然そのままのコースで走らせ、  
瞬発力勝負の競馬が中心だ。

海外レース  
国内レースで、1、2戦連  
続レコード優勝すると、3歳

海外レース

**阪神3歳牝馬S**  
阪神競馬場 1800m 良  
レコード 1:34.7  
ヤマユメ  
1着賞金 5300万円  
種別: G I 牝馬戦

●阪神3歳牝馬S  
阪神競馬場  
1800m 芝  
1着賞金 5300万円  
種別: G I 牝馬戦

**BCジュヴェナイルフィリーズ**  
ベルモントパーク競馬場 1700m 重  
レコード 1:42.0  
1着賞金 5200万円  
種別: G I 牝馬戦

●BCジュヴェナイルフィリーズ  
ベルモントパーク競馬場  
1700m 重  
1着賞金 5200万円  
種別: G I 牝馬戦

**BCジュヴェナイル**  
ベルモントパーク競馬場 1700m 重  
レコード 1:41.0  
1着賞金 5200万円  
種別: G I 牡馬戦

●BCジュヴェナイル  
ベルモントパーク競馬場  
1700m 重  
1着賞金 5200万円  
種別: G I 牡馬戦

**アメリカ路線**  
2戦目を勝ち抜き、3戦目の  
G I レースを勝ち抜くことで  
4歳馬からだが、海外進出  
ができるようになる。ま  
このへんのことは、また次の  
機会に紹介します。

馬での海外レースに参加する  
権利が手にいられる。この  
場合、3戦目からの参加とな  
る。  
また、3歳馬戦で1戦目、  
2戦目を勝ち抜き、3戦目の  
G I レースを勝ち抜くことで  
4歳馬からだが、海外進出  
ができるようになる。ま  
このへんのことは、また次の  
機会に紹介します。

**マルセル・ブサック賞**  
ロンシャン競馬場 1600m 重  
レコード 1:36.0  
1着賞金 1600万円  
種別: G I 牝馬戦

●マルセル・ブサック賞  
ロンシャン競馬場  
1600m 重  
1着賞金 1600万円  
種別: G I 牝馬戦

**グラングリティウム**  
ロンシャン競馬場 1600m 良  
レコード 1:35.0  
1着賞金 2000万円  
種別: G I 牡馬戦

●グラングリティウム  
ロンシャン競馬場  
1600m 芝  
1着賞金 2000万円  
種別: G I 牡馬戦

**ヨーロッパ路線**  
馬での海外レースに参加する  
権利が手にいられる。この  
場合、3戦目からの参加とな  
る。  
また、3歳馬戦で1戦目、  
2戦目を勝ち抜き、3戦目の  
G I レースを勝ち抜くことで  
4歳馬からだが、海外進出  
ができるようになる。ま  
このへんのことは、また次の  
機会に紹介します。



アクビをする  
よそ見をしている



気合い全開  
速度 4



歯を食いしばる  
速度 3



精悍な顔  
速度 2



ニュートラル  
過剰速度(馬なり)



びっくり!!  
立ち上がる



痛がり顔  
暴れる



バテ顔  
バテバテ



イヤイヤー  
フラフラだ?



荒い吐息  
フラフラだ!



顔ムチ痛い!!  
顔ムチ受けたー



お口をモグモグ  
ニンジン食った



シビレたー  
しびれています



怒り顔  
馬刺し行くと!!

馬メーターで馬の状況を  
常にチェック!

前作と同じく画面の左下  
で、馬の表情を一目で確認  
することができる。レース  
の攻め方を考えていく上で  
も、馬の状況は常にチェッ  
クしたいものだ。今回はラ  
レいこと、表情にパ  
ーエーションが増えて分  
やすく、さらに愛くるしい  
ものになった。

# キャラクター紹介

いろいろ選べる12頭！  
貴方はどの馬が  
お好み？

勝利に勝つためには、コースを知ること大切だが、何よりも自分の使用する馬を知らなければいけないだろう。

馬の細かい性質を知り、馬にあったレース運びをする。それこそが勝利の栄光への第一歩なのではないだろうか。

各馬はそれぞれ、脚質、パラメーター値、適性距離、気性を持っていて、それによって走り方が決定する。

まず脚質には、逃げ、先行、差し、追い込みの4種類がある。逃げる初めから馬群のハナに立ち、そのままゴールまで駆け抜けるタイプ。先行はハナまでいかないうちでも馬群の先頭集団につけて、レース後半・徐々に上位を狙っていくタイプ。差しはレース前半は馬群後方に位置し、レース後半で先頭に立つタイプ。追い込みはレース前半は馬群最後方に位置し、レース後半で一気にトップに躍り上がるタイプ。

次にパラメーター値だが、これは最初のキャラクター選択画面で表示され、スピード、スタミナ、脚発力、体力がある。どれにおいても数値が大きい方が有利だが、少ない場合でも調教によって、鍛えることが可能なので調教は積極的にこなしていきたい。

適性距離は、短中距離馬と中長距離馬の2種類に分かれる。短中距離馬は1200m〜2400mぐらいのレースに適している馬で、中長距離馬は1200〜3200mぐらいのレースに適している馬になる。

そして、気性だが、穏やか、普通、荒い、激しいの4つに分かれている。読んでもうの通りなわけだが、この気性によって、手馴れきまやレース運びも変わってくるのでチェックが必要だろう。

それでは、全12頭の馬の紹介をしよう。

## ローカルホープ



タイプ…牡・白毛  
気性・脚質…激・追込  
適性距離…1600m〜2500m  
スピード…4  
スタミナ…3  
脚発力…7  
体力…5  
公営出身の両親にちなんで「公営の希望」を直訳した名前がつけられた。気性が激しいためレースに集中させるのに苦労したようだ。

## アースクエイク



タイプ…牡・栃栗毛  
気性・脚質…完・逃げ  
適性距離…1200m〜2400m  
スピード…6  
スタミナ…4  
脚発力…2  
体力…6  
安定した能力を持っているので、気持ちよくハナに立つことができれば、そのまま後継に影を落とせることなく逃が切つてしまえるだろう。

## ウインチェスター



タイプ…牡・芦毛  
気性・脚質…穏・先行  
適性距離…1600m〜3200m  
スピード…3  
スタミナ…6  
脚発力…3  
体力…7  
S・マックインが映画の中で使っていたライフルから名前をとったこの馬。スピードと脚発力にかけるので、地道な調教が必要だろう。

## フローラルレディ



タイプ…牝・栃栗毛  
気性・脚質…普・差し  
適性距離…1200m〜2000m  
スピード…5  
スタミナ…4  
脚発力…6  
体力…4  
北馬特有の瞬時に爆発する末脚がこの馬の最大の武器。2000m以下のレースは安心して見ていられるだろう。

## シャインダンサー



タイプ…牡・青鹿毛  
気性・脚質…普・先行  
適性距離…1200m〜2600m  
スピード…6  
スタミナ…4  
脚発力…5  
体力…4  
ステークスイナーで活躍した「サイレント」の半弟。スタミナに不安があるのに3000mをこえるレースには適性があるとはいえないだろう。





## ブルーエンジェル



タイプ…牡・青毛  
気性・脚質…普・  
先行  
適性距離…1800m  
スピード…6  
スタミナ…4  
瞬発力…5  
体力…6  
米海軍の曲芸飛行機の名前と馬体色の青毛から名前がつけられたこの馬、瞬発力もスピードも持ち合わせていて、距離不問の万能馬といえる。

## モンタナマジック



タイプ…牡・鹿毛  
気性・脚質…普・差し  
適性距離…1400m  
スピード…4  
スタミナ…5  
瞬発力…6  
体力…5  
長距離馬にしては体力に不安がないとはいいい切れないが、その分他の能力の高さでフォローできるだろう。

## オーフンハート



タイプ…牝・芦毛  
気性・脚質…普・先行  
適性距離…1400m  
スピード…5  
スタミナ…5  
瞬発力…3  
体力…6  
味のないところと難点かも知れ、しかし、気性も素直で扱いやすい馬である。

## スーパームデル



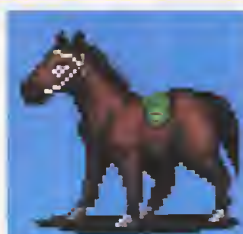
タイプ…牝・栗毛  
気性・脚質…普・先行  
適性距離…1000m  
スピード…6  
スタミナ…3  
瞬発力…3  
体力…4  
スーパームデルのように世界を飛びまわる馬になるように願いが込められているこの馬、超絶なスピードが魅力だ。

## ブラックバード



タイプ…牡・青鹿毛  
気性・脚質…激・差し  
適性距離…1200m  
スピード…5  
スタミナ…4  
瞬発力…6  
体力…5  
米軍の「SR71」という超音速偵察機のコードネームが名前の由来。スタミナ面に若干の不安があるので長距離向きの馬とはいえない。

## トリプルクラウン



タイプ…牡・黒鹿毛  
気性・脚質…普・先行  
適性距離…1600m  
スピード…5  
スタミナ…6  
瞬発力…3  
体力…5  
三冠馬になつて欲しいという願いが込められた名前を持つ。スピードもスタミナも充分なので、可能性は充分あるだろう。

## ダンスステップ



タイプ…牝・鹿毛  
気性・脚質…荒・差し  
適性距離…1600m  
スピード…3  
スタミナ…5  
瞬発力…4  
体力…6  
華麗なステップで駆け抜けて欲しいという意味が込められている馬で、ステークスウィナーのデイスコダンサーの妹。

# 攻略 3 回目は 中盤の難関 3 Aステージ を攻略だ!

ついに発売された『超鉄ブリキンガー』。ステージ攻略第3回となる今回は、3 Aステージを徹底攻略。

豊富な攻撃パターンをもつボスの攻略もバッチリだ！  
ちなみにこの3 Aステージは、2 Aステージからじゃないとこれないで注意。

## 超鉄ブリキンガー



攻略/Dr. ちら

©SAURUS 1996

ザウルス		シューティング		178M
MVS	-	カセット	-	発売中
	-		-	¥6,800



でか器白はみかけたおした。とりあえず稼くが

「この地上物は画面後方にランチャーを撃つてくるので、画面前方で空中のミサイルヘリを、ため攻撃・押撃などで倒しブリキンメタルを稼ごう。ちなみにでか砲台のミサイルはショットで撃てず、心配ない。稼ぐ際の打撃アイテムは範囲の広いノコギリがいいぞ。」



美味しな

①狙いミサイルザコでか砲台地帯

②通風口地帯  
地上の壁を壊して下降り

## 3Aステージ 錆色の 掌握者



ると、壊せる壁が仕切りになつた小部屋にザコヘリが出てくる。「こは稼ぎ地帯。小部屋にザコヘリをため、一気に打撃攻撃を加えてブリキンメタルを稼ごう。」

③ヘルコンベア地帯

斜め右下に下がった後に背景がヘルコンベアのような場所がある。前半のほうはザコヘリに打撃ため攻撃・打撃攻撃などでブリキンメタルを稼ぐことができるが、後半はレーザーヘリが出てくるので稼ぐのは難しい。

途中に出るアイテムヘリでショットアイテムをホーミングにして、ザコ処理に専念するのが安全。



④極寒地帯  
ボス前に、着陸している状態のザコが群れがいて、こはザコを思いっきりためて打撃攻撃で稼ごう。もちろん、最後に出てくるエネルギーアイテムもちゃんと回収しよう。



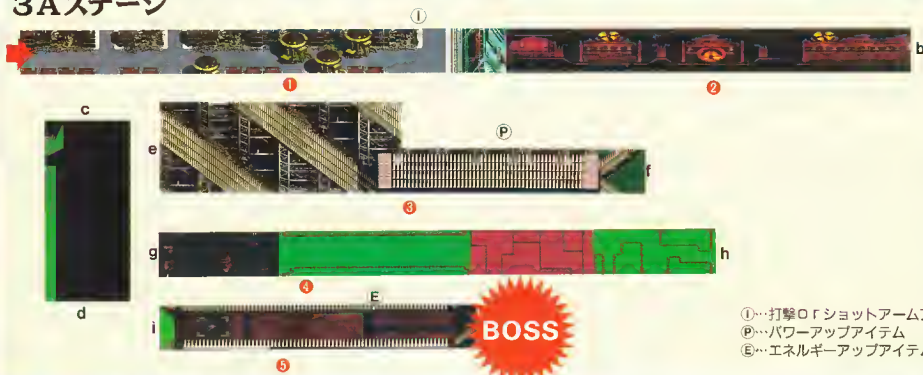
とてもボクボクです。ええ



⑤ファイアー地帯  
こは火柱が自機のいく手を阻む。この火柱は火が出ていす所を破壊すれば消すことができる。安全にいくなら上か下のどちらか一方の火柱を集中して壊して進もう。  
後半の火柱地帯はホーミングミサイルにすれば、いくらくんだ地形にある火柱も壊せる。



# 3Aステージ



- ①…打撃〇「ショットアームアイテム  
②…パワーアップアイテム  
③…エネルギーアップアイテム

## 攻撃パターン

### 1 拡散弾3回

ボスが出すボール状の物体（これに当たり判定はない）から一定時間後、9WAYの狙い弾を自機に向け撃つ。弾と弾の間に入ろうとせず、固まりこ避けるようにしよう。この避け方は目の前に張りついて撃ち込みながらでもできる。で、ブリキンガーをボスに埋め込み（ショットはミサイルがベスト）、自機のショットを撃ち込むと9WAYを3回ぐらい避けただけでボスの体力を3分の2ぐらい減らせる。2ターン目の拡散弾3回パターンがくれば確実にボスを倒せるぞ。

## ボス 近衛左隊機操長

強腕の攻撃パターンは大きく分けて7あり、これを様々に組み合わせながら攻撃してくる。なお、ずっと続けられていると最後には逃走してしまうのだ。

### 2 ホミングエネルギー弾

画面に数発のエネルギーボールを放つ。ボールは放たれた後、ある程度自機を追尾する。画面端を使って大きく避けよう。



### 3 ミサイル炸裂5WAY

自機を狙って5WAYを数発撃つ。弾のスピードが速いので避けやすい。

### 4 手から3連レーザー

手から高速度レーザーを3本同時に自機に向かって数発撃つてくる。結構おそろさは狙い方なので死角も多く、意外と避けられる。

### 5 手から回転レーザー

手からレーザーを角度回転しながら撃つてくる。3連レーザー同様結構死角があるの、それを利用して、復合攻撃をかわす方法もある。

### 6 手から4WAYレーザー

手から4WAYに自機に向かってレーザーを撃つてくる。4WAYレーザーだけなら簡単に避けられるが、エネルギーボールの直後にこのパターンがきてしまったらダメージを覚悟するしかないだろう。



### 7 ビットレーザー11回

2つのビットが手前に飛んできて止まり、ビットが一瞬光った時の自機の位置に向かって3WAYレーザーを撃つてくる。それを逆手に取ってビットが光った瞬間に自機を移動させ、レーザーをあさつての方向に当たらせるパターンがベスト。

### ボスのパターン早見表

1 ターン目
12341234ボス左35ボス右 2264646426464645 757575757575
2 ターン目以降
12341234ボス左35ボス右 25757575757575
3ターンするとボスは逃亡



大きく避ける

必死はどぞ狙ってんだい。ボクはここだよ



このパターンの組み合わせがとてつもなく終わります

# キャラクターテキスト

燃える男ナンバーワン!!  
炎を操る無敵の高校生を徹底調査!

草薺  
京

これが「草薙の拳」だ!!

●京の代表技



※草薙 京のプロファイルは、KOF'96のものです

**名**: 尊純 **京**  
**ジャンル**: ル・オーヴァル古武術  
**原案**: 三浦 浩一  
**脚本**: 三浦 浩一  
**誕生日**: 12月12日  
**年齢**: 20歳  
**身長**: 181cm  
**体重**: 76kg  
**特技**: 空手道、柔道、合気道、剣道、少林寺拳法、レスリング、格闘技全般

★NF人気投票結果（総合順位）

第1回	1位	第2回	1位	第3回	5位
-----	----	-----	----	-----	----

## ●衣装の歴史

4年生:

4年生:

見ての通り青い学ラン。1Pは黒いけどね

やっぱりまだ学ラン……

スタート VS ハ

宿敵八神との対戦前

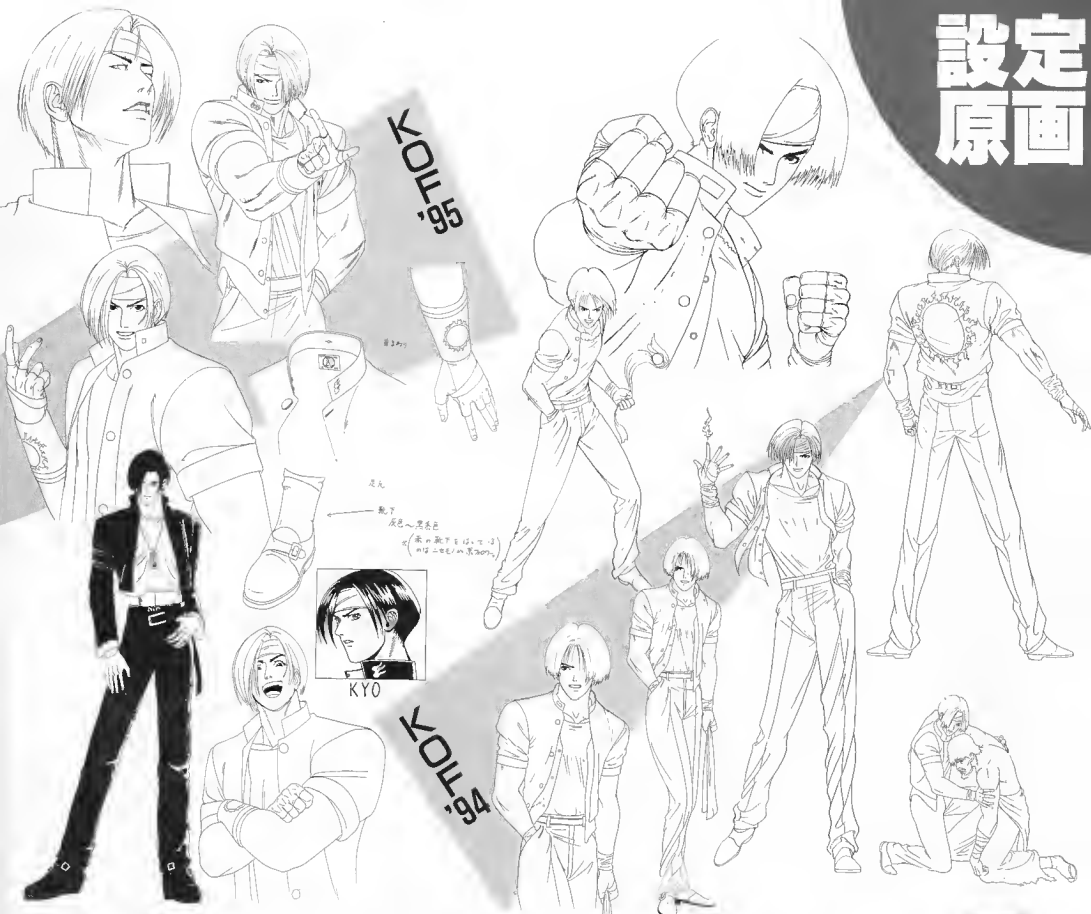


相手を挑発。ムツキ！





# 設定 原画



ワンポイントキャラクターレックスン

三種の神器の一つ

草薺の灸」といふ

古くは神話の時代、須佐之命は出雲の国の肥河の上流

降った。そこで老夫婦がうへへの娘を囲んで泣いているのに出会った。

娘の名は櫛名田比売。なんともこの土地にはうつの胴体もつ頭のともつ尾を持ちもつ谷、もつ峰にわたるのどの体を持つ恐ろしい怪物現れるという。

たに切った。その際大蛇から流れた血は、肥河の水を真っ赤な血に変えたという。そこで尾のうちの1つを切った時、蛇の刃が欠けた。不思議に思ひを裂いてみると、中から立派な太刀が出てきた。この剣は、ちねん天蓋剣といつたが、のちに日本武尊が東国平定の際に火攻めの危機に陥り、この剣で草をなぎ払い、賊を防いだので、草薙剣という名に改められた。

「八俣の大蛇」と呼ばれる  
の怪物は、毎年現れては老  
夫婦の娘を1人ずつ食い殺し  
つまでに7人も娘を殺された  
として今度は8人目の楠名田

残る神器、「八咫の鏡」  
「八坂の勾玉」について  
時は八俣の大蛇の一件の少  
し前である。

比売が殺される番なので泣いているのだという。

事情を聞いた須佐之男命は、大蛇を退治する約束をした。

そして、櫛名田比売の姿を

須佐之男命の乱暴ぶりに激した天照大御神は、天の岩屋に籠り、戸を閉めてしまった太陽の神が岩穴に籠ってしまつたことで、夜が続ぎ、あり

まななる櫛の姿に変え、自らの  
髪の中に隠し、老夫婦に八塩  
の酒を用意させ、それを  
一つの門のある垣根の中に置  
かせた。

とあらゆる災いが起こった。  
この時神々は、天照大御神  
が岩戸から出てくるように、  
岩戸の前に櫓を立て、上の方  
の枝に八坂の勾玉を、中ほど

準備が整い待っていると八咫の大蛇は現れた。大蛇は酒を酒樽に突っ込み、強い酒を氣に飲み干し、酔い潰れて

の枝には八咫の鏡をかけて祈ったという。

そして天照大御神は岩戸から姿を現し、天地は輝く光りを取り戻した。

## 燃える男の台詞集

KOF  
'94

## ●勝利メッセージ

どうだオレの拳は！ ナバ  
ームよりも熱かったろう！  
(VSブラジルチーム)

運が良かったな! もう少しやってりや消し炭だったぜ! (VSAアメリカチーム)  
オレの拳は1800年の歴史がある! そうやすやすと破れねえよ!





# わくわく7

## 設定原画& 開発インタビュー

©1996 SUNSOFT



### プロフィール

出身…わくわくタウン3丁目  
身長…152cm  
体重…54kg  
性別…男  
年齢…13歳  
好き…山と海  
嫌い…数学

爆  
皇  
雷

なんと、13歳の中学生キャラクター。冒険が大好きな、山や海を愛するアウトドア少年だ。

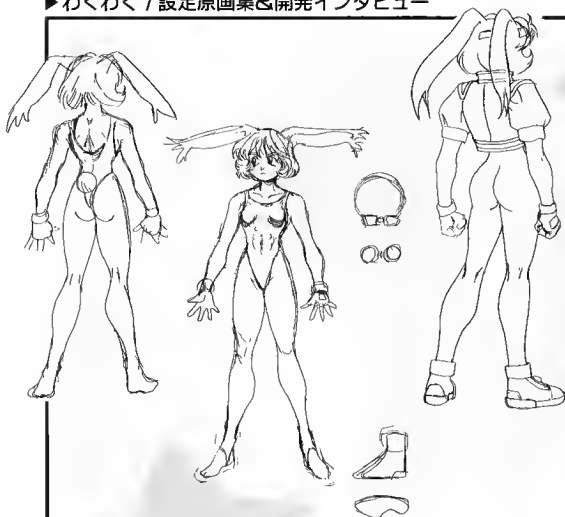
きっと夏休みになると、自転車で日本縦断をしてしまうような男の子なんだろう（予想ですが…）。

名前の由来は、「バックオーライ」から…という噂あり。



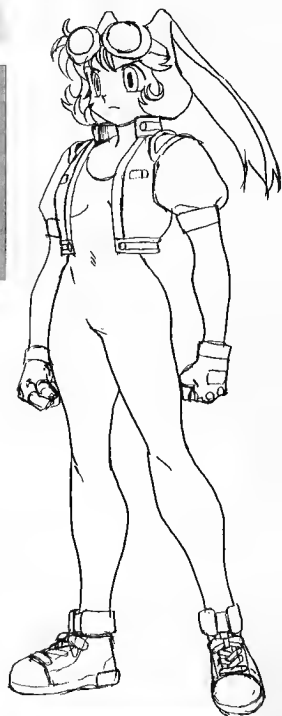
何のガ〜?!





# 牧原 アリーナ

プロフィール  
出身…わくわくタウン5丁目  
身長…156cm  
体重…42kg  
性別…女  
年齢…14歳  
好き…あまいもの、スポーツ、  
ショッピング  
嫌い…昆虫

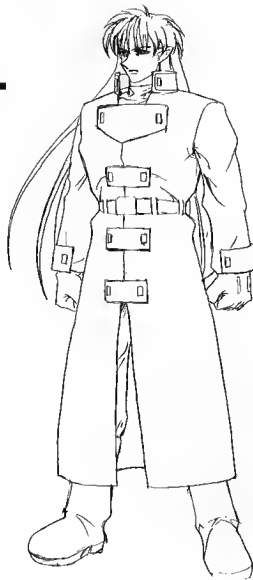


## スラッシュ

魔界からこの世界にやってきた凄腕の魔物ハンター。

この世界に逃げてくる魔物を倒す仕事をしている。自分の手から生み出すエネルギーが彼の最大の武器だ。

ちなみにこのゲームの美形キャラ担当である（年齢的にもパッチリ）。耳かどんがっているのもポイントだね。



### プロフィール

出身…魔界  
身長…187cm  
体重…62kg  
性別…♂  
年齢…23歳  
好き…放浪の旅  
嫌い…古きもの、呪われしもの、その他 妖怪全般

スポーツが大好きな普通の中学2年生（最近の女子中学生は、普通にビームを撃てるのか!?）。

おてんばな少女だが、昆虫が嫌いなど可愛らしい一面も持っている。

彼女の「ドキドキアタック」は学校の科目として覚えたものらしい（どんな科目だ…）。

A…キャラクターたちに聞いて

るのでしょうか？

Q…今回、わくわくボールを手に入れるために各キャラは闘いに参加していますが、7人はいったいどんな願いがあるのでしょうか？

味もあります。

A…イメージとして年齢が低い方が元気がありそうなので、他のゲームとの差別化の意

味もあ

Q…今回登場するキャラクターの年齢を見るとかなり低年齢のキャラクターが多いですが、なにか狙いなどはあるのでしょうか？

A…イメージとして年齢が低い方が元気がありそうなので、他のゲームとの差別化の意

味もあ

Q…コンセプトは「明るく、楽しく、元気に格闘!!」と、セールスポイントは、わくわくパワー、を使用したさまざまな攻撃方法です。

A…コンセプトは「明るく、楽しく、元気に格闘!!」と、セールスポイントは、わくわくパワー、を使用したさまざまな攻撃方法です。

Q…まずは、基本コンセプト、セールスポイント、魅力などについてお聞かせください。

## 開発者に聞く Q&A

# ダンディーJ



世界をめぐる有名な冒険家、ダンディーJ、秘宝「わくわく7」を見つけ出すという依頼を受けて捜査を始める。現在は昔のパートナーの娘、夏美を引き取り、共に世界を旅している。ちなみに、本誌攻略スタッフのJKとは関係があるようでない…。

**プロフィール**  
出身…ハラハラ国 ハラハラシティ  
身長…182cm  
体重…72kg  
性別…男  
年齢…37歳  
好き…タバコ  
嫌い…金持ち

**プロフィール**  
出身…ロンブローン タワー(博士の秘密基地)  
身長…148cm (通常時) 状況に応じて増減  
体重…35kg (通常時)  
性別…♀ (生殖機能なし)  
年齢…11歳  
好き…博士と6人のお姉さん、博士のおうち  
嫌い…なし (本当は人形のような自分の体)

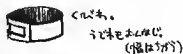
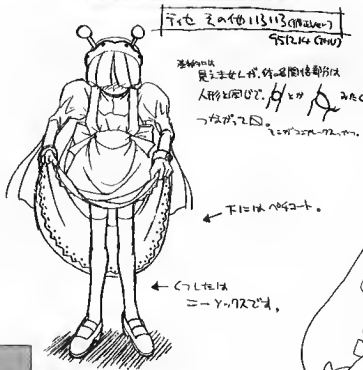
ロンブローン博士が作った7人目の自動人形。身体の各部分を自在に変形させることができる (おもに生活用品だがい)。

ロボットだけあって光線技が得意。

実は人間に強い憧れを持っていて、人間になりたいと思っている。



# ティセーII ロンブローン



メイド服を着た上ではお姫様らしいお姫様。

てみましょう。  
ライ…おもしろそうだな！  
特に願いがあるというより楽しんでるだけかな。  
アリーナ…うふっ ひ・み・っ♡  
秘密だそうです。  
スラッシュ…ふっ、俺に願いたいんですが、今回は魔物を倒す目的または妖精を助ける目的で闘っているようです。  
ティセー…えと、うーんと…博士の機を直してください。お願いします。  
本当は人間になりたいという願いを密かにもっているのですね。  
ダンディーJ…願いたくは仕事依頼があつたから集めているんだが。  
ランブローン…仕事だーヤー！  
夏美…いくわよう！ ダンディー！ ランブローン！  
あくまで仕事のためみたくです。それにダンディーはわくわくボールで願いがかなうことすら知らないんですよ。  
夏美…ハハッハハッ！ わしの野望をかなえるためじやハム助…キャー！  
仲がよさそうで…世界やらボリタンクZによる境界制覇と秩序ある完全平和が願いのようです。  
夏美ちゃん…がんばってね。まるるん…ふーおー！  
迷子の妻ちゃんをパパとママにかえすのが願いのようです。

Q…牧原アリーナのドキドキアタックは学校の科目と



名称：

# ポリタンクZ

## プロフィール

出身…(製造元) 署長宅のカレージ

身長…(頭頂高) 190cm

体重…(重量) 777kg

性別…なし

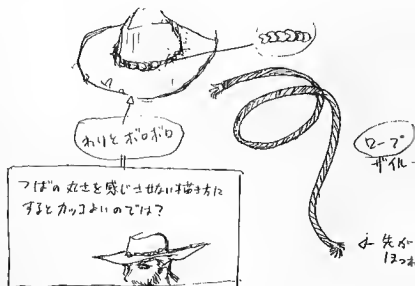
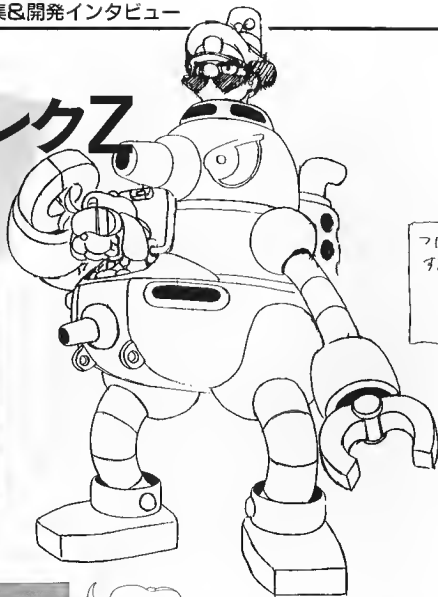
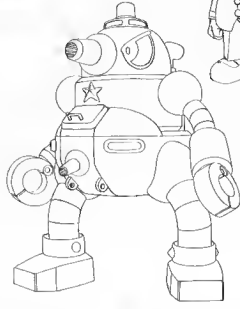
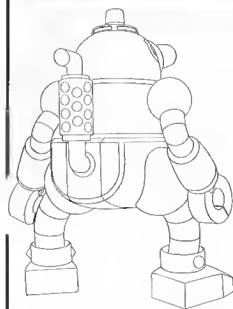
年齢…なし

好き…なし

嫌い…なし

わくわくシティボリスの技術の粋を集めて作り出した究極の機動戦車。操縦者は、開発も担当した徳川超十郎とハム助の1人と1匹が担当している。

戦車だけあって、攻撃用のオプションパーツも豊富。パワーはあるが、動きが遅いのが弱点！



Q…テイセには、6人のお姉さんがいますが、その人たちが「？」は普段どうしているのでしょうか？

A…そんなわけで、極端に差があるわけではありません。

A…普段の状態での増減というより、ダッシュやしゃがみの時の足がない状態とか、足がほうきやモップになっている状態や変化しているということです。

Q…テイセは身長と体重がある程度増減するようですが、最高、最低だと、どのぐらいになるのでしょうか？

A…特定の魔物は、ないと思います。とりあえず、現在は魔界でなくこの世界に滞在しているようです。

Q…スラッシュは魔物を追って魔界から現世にやってきたが、特定の魔物を追ってきたのでしょうか？

A…スラッシュは魔物を追って魔界から現世にやってきたが、特定の魔物を追ってきたのでしょうか？

A…スラッシュは魔物を追って魔界から現世にやってきたが、特定の魔物を追ってきたのでしょうか？

A…スラッシュは魔物を追って魔界から現世にやってきたが、特定の魔物を追ってきたのでしょうか？

A…スラッシュは魔物を追って魔界から現世にやってきたが、特定の魔物を追ってきたのでしょうか？



# プロフィール

出身…迷いの森  
身長…(頭長) 170cm  
体重…181kg  
性別…♂ オス…?  
年齢…?  
好き…食べること(主に果実系)、眠ること、歌をうたうこと、麦ちゃん  
嫌い…へび

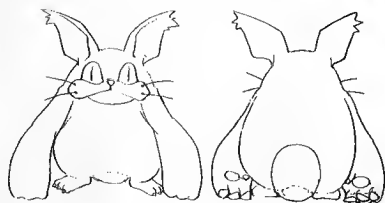
森の中で暮らす大型の動物。知能も意外に高く、人の言葉もある程度は理解できる。

一緒にいる女の子は、森で迷っているところを拾った六条麦ちゃん。まるるんは麦ちゃんが大好きらしい。

肉球ファンにはたまらないキャラクターである(いるのか?)。



## まるるん

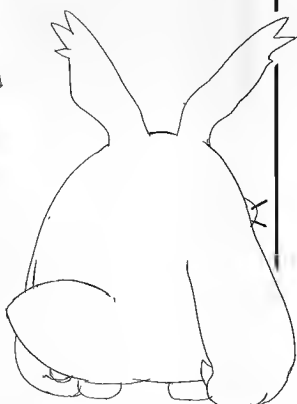
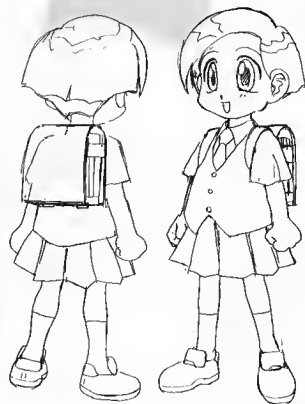
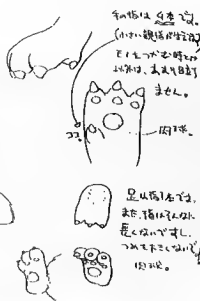


・FRONT・

・REAR・



・SIDE・



ます。

他の格闘ゲームとは何か違ったものを感じ取れると思

「わくわく7」は期待を裏切らない愉快で楽しい作品になったかと思ひます。心を込めて削ったわくわくキャラクターたちをみんなで遊んでってください。

「わくわく7」は期待を裏切らない愉快で楽しい作品になったかと思ひます。心を込めて削ったわくわくキャラクターたちをみんなで遊んでってください。

一言をお願いします。

Q:最後に開発の方の意気込みと、ネオジオユーザーへの一言をお願いします。

A:日にはまだ確定していませんが、11月中には発売できる予定です。

Q:発売日はいつごろになるのでしょうか?

A:あるようです。いや、けっつあるかな? ケンカなんかしたりして気にはしてるとか。まあ、中学生という難しい年頃ですから色々あると思います。

Q:発売日はいつごろになるのでしょうか?

A:あるようです。いや、けっつあるかな? ケンカなんかしたりして気にはしてるとか。まあ、中学生という難しい年頃ですから色々あると思います。

Q:爆弾と牧原アリーナは同じ学校に通っているようですが、お互いに面識はあるのでしょうか?

A:爆弾と牧原アリーナは同じ学校に通っているようですが、お互いに面識はあるのでしょうか?

Q:爆弾と牧原アリーナは同じ学校に通っているようですが、お互いに面識はあるのでしょうか?

Q:爆弾と牧原アリーナは同じ学校に通っているようですが、お互いに面識はあるのでしょうか?

Q:爆弾と牧原アリーナは同じ学校に通っているようですが、お互いに面識はあるのでしょうか?

Q:爆弾と牧原アリーナは同じ学校に通っているようですが、お互いに面識はあるのでしょうか?

Q:爆弾と牧原アリーナは同じ学校に通っているようですが、お互いに面識はあるのでしょうか?

Q:爆弾と牧原アリーナは同じ学校に通っているようですが、お互いに面識はあるのでしょうか?

Q:爆弾と牧原アリーナは同じ学校に通っているようですが、お互いに面識はあるのでしょうか?

Q:爆弾と牧原アリーナは同じ学校に通っているようですが、お互いに面識はあるのでしょうか?



**出版社対抗KOF'96大会完全優勝達成!!**

**国内最強のNF編集部攻略陣が  
KOF'96をパーフェクトに攻略!**

**ネオジオフリーク編集部責任編集**

# **ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 完全攻略マニュアル**

**11月7日発売!!**

予価：¥1,580 発行：株式会社 芸文社

**この内容を超えられるムックは、ない…!**

**絶賛発売中!! 今すぐ書店でお求めください!**

- ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～キャラクターブック  
定価：¥1,280
- ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝  
～完全攻略マニュアル 定価：¥1,280
- ニンジャマスターズ“霸王忍法帖”  
～完全攻略マニュアル 定価：¥1,280



# ネオジオ関連メーカー リレーインタビュー⑦ ハドソン

©HUDSON SOFT 1996

## 株式会社ハドソン

●1973年に有限会社ハドソン設立。1984年に株式会社となる。  
1978年に日本初のパソコン用ソフトを発売し、以後もユニークなソフトを多数発売している。  
ネオジオの代表的な作品に天外魔境真伝がある。



ネオジオならではの操作説明もあるよ

「ネオジオならではの操作説明もあるよ」  
「そうですね。対戦を面白くするために、色々な新しいシステムを取り入れてはいますが、シンプルに作ってありますのでイメージ的には最初

「久し振りのネオジオ作品になるわけですが、遂にアクション版のボンバーマンがネオジオに登場ですね。どうですか。今までも、色々なハードにボンバーマンが登場していますが、ネオジオでもちゃんと発売することになりました」  
「それでは早速、ネオ・ボンバーマンの最大の特徴、ウリをお願いします。」

### ネオボンバーマン登場!!

今回の「ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー」は、天外魔境シリーズ、ボンバーマンシリーズで有名なハドソン。現在、ネオジオ用ゲームの「ネオ・ボンバーマン」を開発中。今回は、この新作ゲームの話を中心に話を聞かせてもらった。本誌のインタビューに答えてくれたのは、株式会社ハドソン、仲縁の中山晃さんです。

ユニークな作品を作り続けるハドソンは、ゲームソフト界のリーディング・カンパニー!!

「ボンバーマンにかなり近い」と思いますが、  
「既に発売日なんですがいっこうになるのではありません」  
「まだ決定したわけではないですが、秋ぐらいは予定しています。11月ぐらいにはゲームセンターに並ぶと思いますので、もう少し待つてくださいね」

## 株式会社 ハドソン 仲縁

### 中山晃さん



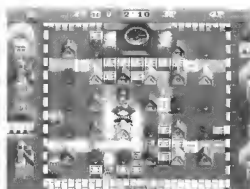
●昭和47年10月10日生れ（あつ! 明日が誕生日だ）  
趣味は車です。オールシーズン、夜な夜な奥多摩周辺の某峠でドリフト三昧!!  
冬は毎週末、休みのある限りスノーボードに命をかけてます。

要題としては、あのゲームが移植されるのか? ハドソンにはボンバーマンの他にも、桃太郎シリーズや天外魔境シリーズなど、その人気シリーズが数多くありますが、これらのゲームがネオジオに登場する可能性はないのでしょうか? 本誌のアンケート

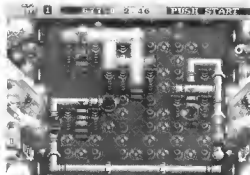


御期待なじみのボンバーマン! 今回もコミカルな動きで大活躍!!





乗り物にのれば展開が有利になるぞ



怪しい雰囲気の実験室みたいなステージ

——ネオ・ボンバーマン以外に発売が予定されている秘密のゲーム情報などはありませんか？

「うん……。現在はネオ・ボンバーマンの発売に全力を尽くしていますので、その後のネオジオタイトルは今のところ」

「ありがとうございます。今のところは具体的な予定はなないですが、みなさんの要望によって検討していきたいです。」

話は変わりますが、今年の夏も恒例のキャラバンで大活躍でしたそうですね。お疲れさまでした。

「おかげさまで、今年で無事12回目を向かえることができました。」

私は今回、関西方面を担当

いる人や、親子そろって参加してくれている人など、もいてビックリしました。

次回は、ネオ・ボンバーマンを使った「ゲーム大会」もやりたいですね」

読者のみなさんに一言お願いします。

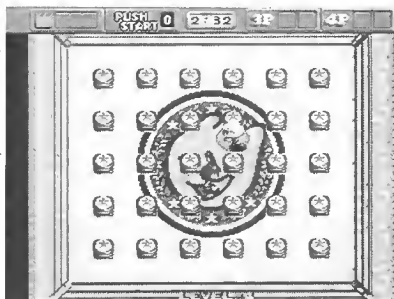
ネオ・ボンバーマンで  
ゲーム大会を開催したいー

てくれるみんなの顔を見ると  
嬉しくなるんですね。

ろ予定はありません。  
ネオ・ボンバーマンが一段落したら、次回作を考えていきたいですね」

していましたが、どの会場もファンのみなさんのおかげで大成功！ 本当に有り難いことですね。

**ネオ・ボンバーマン**  
**お得情報!!**



巨大な金魚が出現！ これも敵なのか？



1



これが注目のオープニング画面！

バトルモードは  
まさにサバイバル

バトルモードの方はどんな感じですか？

物が全部で10種類登場するんです。

白熱バトルが楽しめるようになっていきます。

こちらに舌入することか。簡単！敵キャラクターをや

ちの仲間になってくれます。  
がでますよ。

主人公たちが個性的な必殺  
バトルモードは最初は「対

乗り物の利用法が  
改路の近道!!

——ここでは、もう少しネオ

「ノーマルモードには、キャ



ノーマルボンバーマン同志の白熱

# ネオジオトピックス

ショー

**新作ゲーム目白押し！  
なんでもありのAMショー!!**

9月12日から14日までの3日間、幕張メッセにおいて、「第34回アミューズメントマシンショー」が開催された。社団法人、日本アミューズメントマシン工業協会と全日本遊園施設協会の2協会が主催で、出展数は73社。『遊から生まれる豊かな心』というテーマで、開催されたこのイベントは、めまぐるしい勢いで、日々発展を続けるアミューズメントマシン業界の最新版マシンが、勢ぞろいしていた。

まず最初に足を踏み入れたのは我がが大神所、SNK。ブースにつくり自についたのは、大きな明形の物体。しかも、何やら人たかりが。



今回SNKブースはいつもより広がった

早速、SNKの人をつかまえて聞いてみると、「MF X 2000」という米ファルコナー社製の4人乗りのシミュレーターというのだ。どうやらアミューズ・ライドフィルム(体感型映像シミュレーション)の小型版といったところらしい。このショーが終わると、ネオジオワールドに新しいアトラクションとして登場するので、要チェックだ。

超人気タイトル  
はやくも続編が!

並んだ人々を横目に、ブースの外側を進んでいくと、NEO GEOがバーンと並んでいる。しかもなやら見慣れないタイトルが。『風雲スーパータッグバトル』に『サムライスピリッツ 天草降臨』とな?

「サムライスピリッツ 天草降臨」は、人気シリーズサムライスピリッツの新作。70%バージョンということだったが、さすがは人気シリーズ。いつまでたっても人たかりが消えない。しかし、その人たかりにも負けて並んでアップレイ。前作、斬紅郎無双剣のキャラに、新キャラが2人とシャルロット、柳生十兵衛、タムタムの3人が復活していた。システムも大体同じような感じだった。

『風雲スーパータッグバトル』は、チャンスやピンチの時にキャラクターチェンジができて、タッグマッチ形式の対戦格闘ゲーム。



『風雲スーパータッグバトル』では、4人同時プレイで熱い闘いが...

詳しい情報は、別のページP.68〜73、サムライスピリッツ 天草降臨 P.134〜137で特集しているの、そちらを見てくれ。



『サムライスピリッツ 天草降臨』では後ろにプレイを待つ人の列が...

スポーツあり、競艇あり、ジャイロ問わずに新作登場! 外回りを一周して、中へ入っていくと、見慣れない筐体。どうやらSNKの新しい筐体で「スーパータッグバトル」や「サムライスピリッツ」が並んでいる。これは、液晶サブモニターが上部に付いた29インチの新筐体だ。高性能CDD-ROMが内蔵されていて、例えば、筐体が離れた場所にあって、対戦相手の映像がモニターに映し出されるのだ。

このスーパータッグバトル、TFVが並んでいる内部では、新作タイトルが目白押しだった。まず目についたのが得意王「シリウス」の最新作『得意王シリウス』。基本的な部

『MF X 2000』には常に人が並んでいた



AMショーは今年も大盛況!





「ステーキスウィナー2」はサラリーマンにも人気が出そう

こんなパズルゲームも…

ADKの新作はキャラクターがカワイイ

分は前作を継承しており、シュートチャンス時に画面が切り替わるというイベントも健在だった。久々のスポーツ物なので期待したい一本だ。

その「帝王」の向かい側に展示されていたのが、前号から紹介していたザルスの「ステーキスウィナー2」。

ゲームのにはほぼ完成していた。競馬を知らない本誌記者も、チャレンジしてみたところ、そこそこレースを勝ち進めていい感じだったぞ。

続いてプレイしたが、ADKの対戦型シューティング(1)「コニングルスタグブライト」. 基本的なルールは、上空から登場する敵を、さまざまな攻撃(ため撃、連射など)で倒し、対戦相手に攻撃ザコを送り込んで、ダメージを与えるというもの。ADKだけあって、さすがにただのシューティングではなかった。

おなじみハドソンからは、ボンバーマンシリーズの最新作「ネオ・ボンバーマン」が出版された。最近までは「NEOアクションゲーム」という名前がリストにあった内容の方は、すでに家庭用で発売されていたもののアーケード版という感じが、全然知らない相手と対戦ができるので、今までは違った楽しみ方ができるかもね。

ビデオゲームではないゾー  
アミューズメント機も充実!

ビデオゲーム以外にもさまざまなものが出版されていた。もうおなじみとなったSNKのミニレギュレーション「ネオミニ2」. 新しい景品ゲーム「ビンゴデューチ」. これは「ルーレット」をまわしてビンゴの目がさると景品が貰えるというものだ。また、新しい景品も多数展示されていた。KOF 96の転スルムやキングベットのほめ、アクセサリーや小物など、いろいろあったぞ!

いまだに人気爆発中の銀手真印刷のシル作成機をSNKも出すぞ。名前は「ネオプリント」. 12種類の基本フレームの中から一つを選んで撮影すると、4種類のアレンジフレームが同時にプリントされるのだ。しかも、カラープリントはもろんのこと、モノクロやセピアという、3つの色調が選べる。ちなみにセピアを選んでやってみたが、渋くてなかなかいい感じの仕上がりだった。

そういえば、プレイの説明をしてくれるのはアテナちゃんのだ!。さすがはSNKって感じだね。

ウッチャン・ナンチャンの炎のチャレンジャーという番組でもお馴染みの「ウルトラ電流イライラ棒」のミニチュア版で、「ウルトラ電流イライラ棒」(そのまんま) 細く迷路のようになられたゴールを鉄の棒を通らせてゴールを目指すといったものだ。さすがに本物でつくり!。こゝまではないかないものの、失敗す



縦横斜め。1列そろえてビンゴ!

と「パンツ」という音とともに煙が出たりスリル満点だったぞ。

サンソフトは、はやくも話題沸騰の格闘ゲーム「わくわく7」を、東京ゲームショウ'96に続き出版。なじみやすいキャラクターに、分かりやすい操作がうっているのだろうか?

なんか今回SNKブースはいつも以上に大にぎわいだ。どれもこれも、これから秋・冬にかけて全国のゲームセンターに出まわる予定なので、楽しみにね。

どれもレクシオンしたいものはかり



集中力が必要な「ウルトラ電流イライラ棒」。なかなか難しらしく、何度もチャレンジしている人の姿が…



「ネオプリント」にも、なかなかいい列が!!

## ラジオ

### ゲーム音楽+ラジオドラマ『子安、氷上のゲームドラナイト』

先日でもお伝えした、サイトロン・アンド・アート提供のラジオ番組のタイトルと放送開始が正式に決定した。タイトルは、『子安、氷上のゲームドラナイト』。放送局、TBSラジオ。放送日、毎週日曜深夜25:00〜25:30。第一回放送は、10月13日。タイトルからも分かるように、パーソナリティーには人気声優の宇安武人、氷基子を採用。

音楽コーナーではこの2人のかげやを中心に、テクノ特集やインストツブサ、スメドレーなど、新旧のゲームミュージックをいろいろな切り口で料理して、リスナーを飽きさせない内容になっている。もちろん、ゲームメロ、アイスワンドチームや声優、アイドルなど、多彩なゲストも予定されている。

そして番組の後半は、リスナーが2つの次週予告かどちらかを投票し、希望の声の多かった方を放送するという形式の、その名もインタラクティブラジオドラマ。がんばって投票しないと、キミの好きなキャラの出番が少なくなってしまうかもれない？

このドラマ、月ごとに違う題材で放送されていることになる（つまり4話完結）が、その記念すべき第1弾は、KOF'96という、まさにネオジオワークな狂喜乱舞するタイトル。



アテナのポーズをとる珠緒ちゃん！

### ラジオドラマ初挑戦！さとう珠緒に突撃インタビュー

その「KOF'96」のラジオドラマだが、今回スケジュールの都合で他の人とはい別に、一人で収録することになった。アテナ役のさとう珠緒さんの収録現場にお邪魔した。

ラジオドラマは初挑戦にもかかわらず、そんな気配をみじんも感じさせない彼女の演技は立派なモノ。収録後、初挑戦の感想を聞いてみた。

今回、ラジオドラマ初挑戦ということで苦勞した点などありますか？

「口ケから直接スタジオ入りしたこともあって、スタジオで初めて台本を渡されることが多いので、事前に役作りがきいたの、ちょっとツラかったです。かな？

でもプロの俳優さんって、それでもカネキに役をこなしてやっていますよ。それを見て、すごいな、もっと練習したいなって思っています。それに相手がないのがすごく不思議で、うーん、ちょっと辛かった（笑）」



キホルタ（二橋）

「これは、という自信のセリフはありますか？」

「え（動揺）!! いや、いや、うか、どうも私はお芝居のころより、香澄さんとの？ かけあいみたいな、ワーワーって話すヤツ（インタラクティブドラマのガイダンス部分の方が得意みたいですね）」

話は変わりますが、今日は海外ロケからこちらに直行だったとか？

「そうですね。一週間フィジにいらしてまして、ホンに今日帰ってきて、おんえすのウチにスーツケース置いてここにきましたってカンジで。だからまだ、少しボーッとしてるんです。ゴメンなさい（笑）」

最後に、ファンの方々にひとことお願いします。

「えと、がんばりますので、もしよろしければ、アテナに一票を、つてないで政治家みたいじゃないですか（笑）。うーん、アテナの出番を増やせと、手紙を番組まで送ってください（笑）」

## 大会

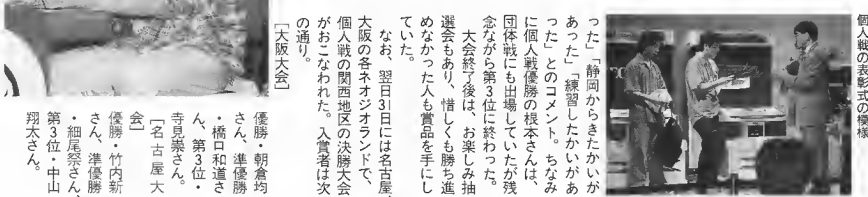
### K・O・F'96決勝大会開催！ネオジオワールドの熱い1日！

8月30日、ネオジオ・ワールドで、ザ・キング・オブ・フアイターズ'96ゲーム大会関東地区決勝が開催された。

個人戦と団体戦の2部門があり、個人戦は32カ所、団体戦は16カ所です。連日大会を勝ち抜いてきた精鋭たちによって、熱いバトルが繰り広げられた。個人戦は前半度チャンピオンが1回戦で破れるというなかなか波乱も含みつつは、決勝は、大門・鎮・マチュア対鎮・ティン・鎮・マチュア対鎮・ティン・鎮・マチュアのおもしろい組み合わせとなったが、激しい戦の結果、大本根さんが優勝した。

「人と同じキャラを使う根本優勝で素晴らしいです」とのコメント。

進優勝は長崎浩二さん。第3位は西村康平さん。団体戦は、3人組でおこなわれ、静岡県から参加のU3チーム（松本淳さん、萩野一城さん、川超信治さん）が優勝した。それぞれ、キムが強いと聞いてたけど、余裕だ（大阪大会）



優勝・朝倉均さん、進優勝・橋口和道さん、第3位・寺田崇さん、「名古屋大会」優勝・竹内新さん、進優勝・細尾裕さん、第3位・中山翔太さん。





















アート>http://www.scitron.co.jp  
【舞台】不知火 舞の聲によって、占碑中の首木面古弥さんが10月3日〜24日の間、大阪府堺市で公演される「三虎」という舞台に出演する。近くの人は、ぜひ見にいってみようね！





# ネオジオプラットフォームナード

コンシューマー全タイトルリスト **カセット&CD** 1996年10月9日版

 = 技術重視型  = 知能重視型  = 体力重視型  = スリリング  = ファンタジック  = ドラマチック  = 簡単お手軽  = 高難易度  = シリアスタッチ  = ユーモラスタッチ  = グラフィックに注目  = システムに注目  = キャラに注目  = スカッと爽快  = 要忍耐  = 未長く楽しめる  = 短時間プレイ可  = 音楽も最高  = 多彩なモード  = ちょっととH



NEO-GEO CDZ

SNK/麻雀/42M	麻雀狂列伝 西日本編	SNK/スポーツ/50M	プロレスリング スターズ	SNK/シューティング/46M	NAM-1975	メーカー名/ジャンル/容量	タイトル
¥15,800/¥4,800/90,4,26	ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。主人公は生き別れの兄龍一を捜し、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。スタートする時に自分の顔のメイクが可能。BGMの演奏にひとりとせがれるのも悪くない。 	¥18,000/¥4,800/90,4,26	メジャーリーグの覇権をかけた16球団が過激な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレーで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がクワック演出。VS. トーナメントの2つのモードから選択可能。 	¥13,800/¥4,800/90,4,26	テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべく、シルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るもパワーアップ。全6ステージだが、ステージ間には奇襲が入ることも。 	メーカ名/ジャンル/容量 カセット価格/CD価格/MVS発売日 (CD版のみの場合は6円発売日) 内容	
ADK/アクション/46M	ニヒリヤンコンパット	SNK/スポーツ/46M	ライティングヒーロー	SNK/スポーツ/62M	ジャンクチャイナ	ADK/アクション/46M	マジシャンロード
¥18,000/¥4,800/90,7,24	悪の忍者集団「影一族」を倒すため「忍一族」の生き残り、鬼才とハヤブサが立ち上がる。闘いの中でステータスをクリアしていくことでムサシ、カゲウ、ゲンブの3人が仲間になる。派手な必殺技や忍法も使える。 	¥21,000/¥4,800/90,7,24	若き街道レーサーが鈴鹿8耐出場へ向けて草レースを繰り返して、稼いだ資金でバイクをパワーアップして本戦出場を目指していくというストーリーモードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。 	¥21,000/¥4,800/90,5,23	豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードはストロークプレイ、マルチプレイ、ナッソーゲームの全部で3つ。 	¥15,800/¥4,800/90,4,26	呪われた8冊の魔法書を取り戻し、魔物たちを再び魔法書に封じ込めるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルが魔の世界に旅立つ。3種のエメモメンタルの組み合わせにより高い150の身量が可能。難易度は高い。 
SNK/スポーツ/26M	リーグボウリング	SNK/パズル/22M	ジョジョキッド	SNK/アクション/50M	サイバーリフ	SNK/アクション/55M	ザ・スーパーバイ
¥16,800/¥4,800/90,12,10	3Dタイプのボウリングシミュレーションゲーム。ペーシッカル、ストライク90、ブラッシュの3つのゲームから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレイが可能。利き腕やボールの重さも選択できる。 	¥13,800/¥4,800/90,11,20	ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下で浮かぶ気球または飛行船を空にあげると1フロアクリア。ブロックを消してゲージをためれば、必殺技も使用可能。合計120フロアある。 	¥18,000/¥5,800/90,11,7	突然、暴走しはじめた軍事コンピュータ「サイバーリフ」を破壊するため、リックとブロックがスペースコニー-005に乗り込む。仕かけ満載の迷路的なステーションを抜けたあと、ラストに待ちける衝撃が圧巻！ 	¥19,000/¥4,800/90,10,8	アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織「ソルゲ・キング」が占拠したビルに、CIA特殊部署のロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。部屋ではさまざまな情報が入る。 
ADK/アクション/50M	フキ	SNK/アクション/55M	キングオブス	SNK/アクション/55M	戦国伝承	SNK/シュooting/55M	ゴーストパイロット
¥19,800/¥4,800/91,3,14	美しい星であつたラギが、侵入者ガルマ一族によって破壊されたつた。そんな中1人の少年が立ち上がる。格闘技「柔術」を使って、敵軍の自然を守れ！ 奇想天外な敵と戦いが待ち受ける不思議な世界が魅力だ。 	¥19,800/¥4,800/91,2,25	ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公は巨大な怪獣たちで、ビルや橋をバックにぶっ壊して突き進み、プロレス技を繰り出して相手に倒していく。相手も倒したあとに出る技量経験が、ボーナスとして得点に加算される。 	¥19,800/¥5,800/91,2,12	戦国時代に対峙したはずの君主が、ワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！ 特殊能力を持つ超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべくたこに警視庁の武闘派を加えた3人の型破りな刑事が、果てしない過激なアクションを繰りひろげる。 	¥19,800/¥5,800/91,1,25	第2次世界大戦末期を舞台にした超スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵襲を始めた。シャットと特殊攻撃（4つの中から1つを選択）を駆使して自国を守れ！ 
SNK/スポーツ/46M	プロレスキーパー	ADK/アクション/50M	クロススウオード	SNK/アクション/54M	バーニングファイ	SNK/シューティング/47M	ASOIIラスト
¥21,800/¥5,800/91,3,20	西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。能力強化プロテクターを装着した男女選手がロボット選手が、サイバニックが大活躍する。プロテクターを強化すると選手の能力が上昇する。 	¥21,800/¥4,800/91,7,25	3Dのアクションが大人に楽しめる。ドクンアクションPGアドベンチャー巨編。幻想的な世界で、放浪の剣士の魔神ナクスに挑む。剣の種類によってさまざまな魔法を使うことができる。レベルアップ要素もあり。 	¥19,800/¥4,800/91,5,20	米国シシエンには密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！ リアルな大阪風土記と並み肩で、組織を倒すべくたこに警視庁の武闘派を加えた3人の型破りな刑事が、果てしない過激なアクションを繰りひろげる。 	¥18,800/¥4,800/91,3,25	SNKの名作シューティングの経緯、驚異的な破壊力誇る11タイプのパワーアーマーを装着して超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ！ いつどこでアーマーを使うか生死の境をにぎる。2人同時プレイ可能。 



# ▶ネオジオプロムナード

<p>SNK/スポーツ/48M</p> <p>¥23,800/¥5,800/92.1,31</p> <p>48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なフットボール、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。全10チームから好きなチームを選んでプレイしよう。迫力満点のクロスアップ画面あり。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>ロボアドバンス</p> <p>SNK/格闘アクション/55M</p> <p>¥23,800/¥5,800/91.11,25</p> <p>人気格闘ゲーム「餓狼伝説」シリーズの第1弾。テリー、アンディ、ジョーの仲間1人を選んで、8人の格闘家と対戦。2ラインバトルで実行するの面白いが可能。2人で協力してコンピュータと闘えるのも新鮮。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>競狼伝説1 餓狼の闘い</p> <p>ADK/レース/46M</p> <p>¥23,800/¥4,800/91.11,8</p> <p>WRCとバリ・ダカールラリーのコースを、レースデータをもとに可能な限りリアルに再現。車種も6台(バリダカールは9台)から選択可能。過酷な自然の中を超一流のドライバーになって思いっきり激走しよう。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>ロボアドバンス</p> <p>SNK/アクション/46M</p> <p>¥21,800/¥5,800/91.10,30</p> <p>大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団「ヘル・ワード」にマキシムとロッキーが挑む。図る、ぶつける、変形するなどの、何種類もの攻撃を使い分けながら敵を倒し、それらを影で操る軍師にせよ。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>ロボアドバンス</p>
<p>SNK/スポーツ/68M</p> <p>¥23,800/¥5,800/92.4,15</p> <p>シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかに派手になった。大事な場面で起るスペシャル選手や、ホームランを狙える「パワーバット」を使えば、1打逆転のチャンスあり! デッドボールを受けると乱戦になることも。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>ロボアドバンス</p> <p>SNK/シューティング/45M</p> <p>¥22,800/¥5,800/92.3,23</p> <p>恐怖のウイルスから人類を救うため、発令された最後の作戦「ラストリゾート」。高性能ユニットとウェポンを駆使し、超巨大メカを撃破せよ。ユニットを飛ばせば相手に攻撃する2種類の「ユニットシュート」が威力。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>ラストリゾート</p> <p>SNK/アクション/45M</p> <p>¥21,800/¥5,800/92.3,16</p> <p>舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した強大なミュータントたちに闘いを挑む。2人同時プレイ可能な横スクロール格闘アクションで、連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>ロボアドバンス</p> <p>SNK/スポーツ/46M</p> <p>¥21,800/¥5,800/92.2,14</p> <p>近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。パワーメーターがフルパワーになるまでと打てる絞人シュートや、パンチ攻撃、ショットダックルと、なんでもありの過激なバトルサッカー! (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>サッカースーパー</p>
<p>ADK/格闘アクション/82M</p> <p>¥25,800/¥4,800/92.7,28</p> <p>史上最高の英雄は誰だ? この問いに答えを出すため、さまざまな時代から8人の英雄が時を超える。ノーマルモードの他に、従来の格闘ゲームにはない「デスマッチモード」が追加され、過激なバトルが楽しめる。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>ロボアドバンス</p> <p>SNK/シューティング/34M</p> <p>¥23,800/¥4,800/92.6,15</p> <p>「戦艦」が高い機動性・ロールシューティングゲーム。アイテムを取ることでレーザー、ホーミングなど4種類の武器を装備でき、それをボタン1つで自由に切り替えて使い分けられるのが最大の強み。2人同時プレイ可能。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>アンドロメダ</p> <p>SNK/アクション/74M</p> <p>¥25,800/¥5,800/92.5,25</p> <p>巨大で個性豊かなモンスターが仕掛けたバトル屋開業。プロレス風格闘ゲームの第2弾。社長のバトルロイヤルを生き残った3体のモンスターが、今度はエイリアンを相手に闘いを挑む。2人協力プレイ、対戦プレイ可。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>ロボアドバンス</p> <p>ADK/シューティング/54M</p> <p>¥23,800/¥4,800/92.4,30</p> <p>時空のかたに飛ばされた3人の勇者が、多彩な技術で奇天来な数々のステージに挑む。業界初の字書きスーパー機能により、今までのような臨場感を再現、仕組まれた打ちを打ち破り、必殺技と変身で強敵を倒せ! (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>ニジヤーマン</p>
<p>SNK/スポーツ/54M</p> <p>¥23,000/¥5,800/92.12,14</p> <p>12のナショナルチームが世界一をめざす激突! 華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、リアルなプレイが臨場感をかもしだし、雰囲気も盛り上げる。引き分けの場合はPK戦も選択できる。2人対戦プレイ可能。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>競狼伝説2 新たな闘い</p> <p>SNK/格闘アクション/106M</p> <p>¥28,000/¥6,800/92.12,10</p> <p>シリーズ第2弾。新たな闘いに向けて、再び伝説の狼たちが集う。遠征できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>競狼伝説2 新たな闘い</p> <p>サマー工業/シューティング/72M</p> <p>¥25,000/¥5,800/92.11,20</p> <p>斜め見下ろし型という、まったく新しいタイプのシューティングゲーム。さまざまな難關ステージで、魚雷する罠や浮遊する敵が連続と迫りくる。ためめくりリアリ、オプションを駆使しながらクリアを目指せ! (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>ロボアドバンス</p> <p>SNK/格闘アクション/102M</p> <p>¥28,000/¥6,800/92.9,24</p> <p>拉致された最愛の妹、ユリを救うべく、サウスタウンのみにむきつりつら。主人公は公に8人のキャラが使用できる。大きなキャラと強力なコマンドによる超必殺技も魅力。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>龍虎の拳</p>
<p>SNK/格闘アクション/118M</p> <p>¥28,000/¥7,800/93.7,7</p> <p>“新”ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。怒りゲージが一定のダメージを受けると上に上昇し、頂点に達すると攻撃力がアップする。体力回復などのアイテムが出現するのもユニークだ。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>ロボアドバンス</p> <p>ADK/格闘アクション/146M</p> <p>¥28,000/¥5,800/93.4,26</p> <p>新キャラ5人に加え14人のキャラが史上最大の座をかけて闘う。はめ技防止対策として相手の道具を跳ね返す「飛び道具」や相手の投げを返せる「投げ返し」が新たに追加され、より対戦が楽しめるようになった。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>ワールドボックス</p> <p>SNK/スポーツ/106M</p> <p>¥28,000/¥5,800/93.3,25</p> <p>迫力のあるビッグキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。約40年ぶりの技からそのキャラクター独自の技、はげはげに反則に飛び道具まである。通常の試合含めて、過激なデスマッチも楽しめる。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>ロボアドバンス</p> <p>SNK/アクション/74M</p> <p>¥25,000/¥5,800/93.2,18</p> <p>前作に引き続いての横スクロールアクションゲーム。現在に生み出した光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦いに挑む。主人公は変身可能。天狗、忍犬の3タイプに攻撃可能。7人の攻撃が多彩になった。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>戦国伝承</p>
<p>デューティース/スポーツ/74M</p> <p>¥25,000/¥5,800/94.2,17</p> <p>選手が1対1でデューティースを投げ合い、相手のゴールに入れたら得点というデューティースとサッカーを合わせたようなゲーム。試合開始はランブルで選手。レシーブでデューティースが高くなったら、必殺シュートを打つチャンス! (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>競狼伝説2</p> <p>SNK/格闘アクション/178M</p> <p>¥29,800/¥6,800/94.2,3</p> <p>忍者、モンゴル相模などを使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、より対戦性を強め、それぞれのキャラに特色の必殺技が用意された。隠れボスとして若き日のゲースが登場。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>龍虎の拳</p> <p>デューティース/アクション/90M</p> <p>¥25,000/¥93.12,16</p> <p>デューティースのネオジオ参入第1弾のソフト。デューティースを初めてとするさまざまな武器を用いて、主人公が探して求めた悪人の宝の地図を隠し求めるコミカルアクションゲーム。多彩な動きとテンポのよさが魅力。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>ロボアドバンス</p> <p>SNK/格闘アクション/150M</p> <p>¥28,000/¥7,800/93.9,16</p> <p>「餓狼伝説2」をベースにバージョンアップ。選択できるキャラが「餓狼伝説」の3人に「狼狼伝説2」の8人+3騎士とクワザで総勢15人に増えた。「嵐虎の拳」のリュウ・サカザキが隠れボスとして登場する。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>競狼伝説スペシャル</p>
<p>SNK/アクション/110M</p> <p>¥28,000/¥6,800/94.5,18</p> <p>2ラインシステムを取り入れた横スクロールのアクション。宇宙黄金探きのロディとキャシーが、母星を襲った海賊ラフタンを退治する。格闘アクションのような必殺技も使用可能。伸び縮みする腕がユニークだ。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>競狼伝説2</p> <p>ADK/格闘アクション/178M</p> <p>¥29,800/¥6,800/94.4,26</p> <p>リュウ、ジャッキーの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。対戦モードでは使用キャラの能力を攻撃力重視タイプ、スピード重視タイプなど4種類から選択可能になった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>競狼伝説2</p> <p>SNK/スポーツ/106M</p> <p>¥28,000/¥7,800/94.4,19</p> <p>前作よりグラフィックが強化され、さらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48ヶ国に増え、それぞれに種類の能力強化の技だけでなく、計336通りのチームからの選択が可能。PK戦、ラブラプレイもあり。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>競狼伝説2</p> <p>デューティース/格闘アクション/122M</p> <p>¥28,000/¥7,800/94.3,17</p> <p>「ファイターズヒストリー」の結核がネオジオに登場。自衛隊や百段の高校生山崎口は、個性豊かな13人のキャラが最強の格闘家をめざし、死闘を繰り広げる。このキャラにも必ず1か所弱点が存在するがユニーク。 (R) (G) (B) (C) (S)</p>	<p>ファイターズヒストリー</p>

<b>SNK/格闘アクション/196M</b> ¥29,800/¥7,800/94.8,25 「熊狼伝説」、「龍虎の拳」などSNKの歴代キャラが集結して格闘大会に挑むという設定の、画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うチームバトルシステムが特徴。全8チームで、使えるキャラが総勢24人にもなる。 	<b>ADK/格闘アクション/178M</b> ¥29,800/¥6,800/94.7,26 不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なくもったく通じない。前後左右に広がるフィールドを舞台に、尻尾振ってガンガン殴れ！ 腹！ 腹！ フォールビロースのフウウがゲスト出演。 	<b>ビデオシステム/シューティング/102M</b> ¥28,000/¥6,800/94.7,18 実在する戦闘機に乗って、世界の上空で戦戦を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカなどどれも個性が。2人プレイ時におこなわれるキャラ同士の会話が楽しい。 	<b>エイコム/麻雀/82M</b> -¥/¥5,800/94.6,29 エイコムのネオジオ参入第1弾。RPG仕立てのアーケードゲームで、主人公の少女チームが伝説の聖霊蛋を探すため旅に出る。武器やアイテムによってチームはパワーアップ。もちろん、お約束のハシラームもある。 	<b>嘗神伝説</b>
<b>タイトー/パズル/32M</b> -¥/¥6,800/94.12,21 人気ゲーム「パズルボブル」が今度はパズルで登場。下段にある発射機からさまざまな色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡を打ち合わせ消す。直接消えない泡は、壁に反射して消すテクニックを身につけよう。 	<b>データeast/スポーツ/94M</b> ¥28,000/¥5,800/94.12,18 3on3で競うバスケットボールゲーム。世界10ヵ国をのなかから好きな国を選び、シンプルな操作でバリエーション豊富なプレイが可能。ダッシュシュートのために、4回シュートを決めると使えるスーパースhootもある。 	<b>SNK/格闘アクション/202M</b> ¥29,800/¥8,800/94.10,28 前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに移動ゲージが満タム時の攻撃力が増加した。家庭用では対戦時に男子がプレイキャラとして使える。 	<b>ビデオシステム/スポーツ/82M</b> -¥/¥5,800/94.10,19 近未来のパレーボールをイメージしたスポーツゲームで、男子、女子、ハイパーは3つのモードがある。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブや必殺バウンドを打つことができる。 	<b>パワースパイクスII</b>
<b>SNK/スポーツ/158M</b> ¥29,800/¥7,800/95.3,7 シリーズ第3弾。参加国も64カ国に増え、多彩なプレイが標準的な操作で楽しめるようになった。3D画面の演出もさらに派手にパワーアップした。超選手なスーパーシュートをマスターして甘美な快活に酔え！ 	<b>テクノシジャン/格闘アクション/178M</b> ¥29,800/¥7,800/95.3,3 アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。家庭用はボスキャラであるデュックとコガ、シュウの2人が使用可能。さらにCD版のみ、極小のキャラで闘うキョウモードもある。 	<b>ザウルス/クイズ/122M</b> ¥29,800/¥5,800/95.2,1 SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるものになった！ 謎のメッセージを残して失踪したユリ探索のため、勇者たちはクイズタイムに集結する。対戦モードが醍醐味。おなじみの必殺技も使える。 	<b>サンソフト/格闘アクション/169M</b> ¥29,800/¥7,800/95.1,24 滅びつつある世界を救おうと、8人のユニバーサルウォリアーが立ち上がる。サイバー忍者、宇宙海賊など、キャラはどれも個性が。対戦フィールドは展開の広がりをもち、画面の左右にどこまでスワローする。 	<b>ギャラクシーファイター</b>
<b>ADK/格闘アクション/225M</b> ¥29,800/¥8,800/95.5,25 時空をまたにかけた16人+αの豪華たが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義、ヒーローゲージなどにより変化する幅が広がった。CD版では2人コマンドなど各種のプレイモードも追加され、楽しさも倍加！ 	<b>ADK/アクション/70M</b> -¥/¥5,800/95.5,2 シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人を選び、復活した魔人キャッスルを倒す。新しくダッシュができるようになったこと、技の幅が大きく広がった。競技場で敵物と闘う練習モードも選択できる。 	<b>SNK/格闘アクション/190M</b> ¥29,800/¥8,800/95.4,25 舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが、個性あふれる武器で過激にバトル！ 豊富なラインアタックを駆使して相手を倒せ。家庭用はボスキャラの黒獅子王が使える。 	<b>SNK/格闘アクション/265M</b> ¥32,000/¥8,800/95.3,27 シリーズ第4弾。3つのラインによる2人1チーム+バトルが魅力で、投げ技からの連続バウンドやコンボシステムなど、通常戦に新しいシステムが導入された。家庭用では山崎などボスキャラ3人が使用可能。 	<b>機戦伝説III</b> 「遙かなる闘い」
<b>エイコム/シューティング/305M</b> ¥32,000/¥8,800/95.8,28 CGを駆使したグラフィックがウリの横スクロールシューティングゲーム。連打ショットと大の撃ち合いを使い分けられるのが特徴的。オプションやパワーアップアイテムも多種多様なバリエーションに富んでいる。 	<b>ビデオシステム/麻雀/不明</b> -¥/¥7,800/95.8,25 6人の女子+謎のボスキャラ3人が登場。全5ステージを勝ち抜いていく2人打ち麻雀ゲーム。キャラクターの萌は5人の人気声優が当てている。1度クリアすれば、アルバートモードで好きな絵を自由にすることが可能。 	<b>SNK/格闘アクション/250M</b> ¥29,800/¥8,800/95.7,25 新たにラババルチームが登場。再び繰り広げられるSNKオールスター格闘の祭典。主人公である草薙京のライバルとして八神庵が登場。今回がエディットモードが採用され、チームが自由に組めるようになった。 	<b>ハドン/格闘アクション/202M</b> ¥29,800/¥7,800/95.6,20 RPGで人気を博した天外魔境のキャラが、派手な必殺技や多彩な術で格闘を繰り広げる！ 各キャラとも、個性的な武器や術を持っているのが特徴。CD版はボスキャラのかりりりとマントが使用可能になった。 	<b>天外魔境真伝</b>
<b>ビデオシステム/シューティング/154M</b> ¥29,800/¥7,800/95.10,12 シリーズ最新作。今回は新田あむって10人のキャラが、第2次世界大戦時のシベリアに集って戦っていく。機体は電撃的なものもあるからパワーなりの得意なままだ。コマンド入力により流力な隠れキャラが2人登場。 	<b>ADK/将棋/58M</b> ¥29,800/¥7,800/95.8,28 ネオジオ初の特製ソフト。いわゆる普通の将棋である本将棋と、相手の駒を自分の駒ではさんでとっていく3D将棋の2つのモードがある。CD版のみさらに周りに将棋モードが追加されている。ADK色の濃い1冊。 	<b>ザウルス/読書アクション/80M</b> ¥29,800/¥7,800/95.9,27 特性の違8語の馬から1語を選び、調教や実践の中で能力をアップさせながら、G1ロードを勝ち抜いていく競馬アクションゲーム。CD版では半戦よりさらにレースの数が50以上と大幅に増え、さらに馬の生産育成も可能。 	<b>テクノシジャン/格闘アクション/169M</b> ¥29,800/¥7,800/95.9,18 人気アニメーター大塚正己がデザインを手がけた10人のキャラが、近未来の学園を舞台に闘う。倒した相手の必殺技を使えるが、リリースシステムが刷新！ CD版はボスキャラが使用可能の他、さまざまなおまけモードもある。 	<b>超人学園コウカイザー</b>
<b>SNK/格闘アクション/346M</b> ¥34,000/¥8,800/95.12,21 シリーズ最新作。ボガード兄弟の宿敵ギースが対スライスターの地位に引き返り、またビリー、キング、ダックなどが復活した。リングアウトや、空中振り向きなど数々の新システムも採用され、より戦略的なフューチャーなバトルが可能になった。 	<b>タカラ/クイズ/118M</b> ¥29,800/-/95.11,27 おなじみの「ちびまる子ちゃん」がクイズで登場。各キャラクターの声はテレビと同じ声優が担当しており、あの「あたしだきさけないうや」や「ズバリ!! へでしよう」といったおなじみのフレーズがゲーム中でも聞ける。 	<b>SNK/格闘アクション/282M</b> ¥32,000/¥8,800/95.11,15 シリーズ第3弾で、使用キャラは前作からの覇王丸など7人、新キャラは結城真由美など1人の合計12人。操作手法が一新され、剣選択、不意打ちなど数々の新システムも搭載された。 	<b>ADK/パズエディ/不明</b> -¥/¥6,800/95.11,10 ネオジオCD初の新システムマガジンで、ADK歴代のキャラクターたちが登場する。「ワービー」のブロックが自由に作れるシューティングゲームをはじめ、アートギャラリーなど計6つのコーナーが楽しめる。 	<b>ADKワークスII</b>



データスト/バズル/86M	マジカルロンボ	SNK/格闘アクション/298M	合衆国 競馬場 外伝	ナスカスポーツ/133M	アドベント アドベント アドベント	SNK/パズエティ/不明	押 押 押
¥29,800/¥6,800/96,3,21	人気バズルの続編がネオジオに登場。プレイヤーは前作のキャラに新キャラに加わって、計1人から選択可能に。ドアップの種類が12種類に増え、決めの幅も広がった。CD版では初めから敵キヤラの3人が使用可能。 [R][G][S]	レポートが主役の外伝。使用キャラは全部で8人だが、リョウとレポート以外すべて新キヤラ。操作方法が若干変更され、さばき動作などの新システムも追加された。CD版では初めからボスと中ボスが使用できる。 [R][G][S]	メタルスラック	¥29,800/¥7,800/96,1,29	このソフトにはゲーム紹介やOMなど、合計7つのコーナーが用意されている。クラスマッチモードでは銀狼3、KOF'95、真サライなど6つのゲームが体験できる。他にゲーム紹介やサウンドプレイモードもある。 [R][G][S]	ADK/パズエティ/14M	押 押 押
ADK/レース/210M	オーバートップ	ナスカ/シュティング/193M	メタルスラック	¥29,800/¥4,800/96,4,26	「ドリフトアクト'94」の続編。ハーフトップビュー（斜め上から見た視点）のタイプのカートレースゲーム。前作同様、実在のワークスマシンで走走できるのがうれしい。今作では、さらにリアルなレース感覚を味わえる。 [R][G]	ADK/格闘アクション/330M	押 押 押
¥29,800/¥4,800/96,4,26	スポーツカーや軍用車両、バイクなどバリエーション豊富な各のマシンの中から1台を選び、全7ステージを走り抜ける。各コースにはそれぞれ裏道の設定されており、それを探し出すことでさらなるタイムの短縮が可能。 [R][G]	寄われた新型万能戦車「メタルスラック」を取り戻し、元敵反逆軍を叩きのめせ! 正規軍特務工作部部長、P隊長に命令が下った。丁寧に描きこまれたグラフィックやキャラの動きに注目。CD版には追加モードもあり。 [R][G][S]	超鉄 ブリリカン ガン	¥29,800/¥6,800/96,3,12	召喚したスライムを横に撃ち出して消していく、一風変わった対戦色の面白いパズルゲーム。個性あふれるキャラと、喜不喜欢い打ち連撃などのトリッキーなシステムがウリ。隠しキャラで「ユー・イーグル」も登場する。 [R][G][S]	ADK/格闘アクション/330M	押 押 押
SNK/格闘アクション/362M	サイキターズオブ ファイターズ	ザウルス/シュティング/178M	超鉄 ブリリカン ガン	¥29,800/¥6,800/96,3,12	召喚したスライムを横に撃ち出して消していく、一風変わった対戦色の面白いパズルゲーム。個性あふれるキャラと、喜不喜欢い打ち連撃などのトリッキーなシステムがウリ。隠しキャラで「ユー・イーグル」も登場する。 [R][G][S]	ADK/格闘アクション/330M	押 押 押
¥32,000/10月25日発売予定/¥7,30	SNKキャラ総出演の96年度バージョン。キャラたちが何人か入れかわり、さらにギースをはじめとする歴代キャラクターがボスチームとして新たに参戦。家庭用ではサブパイプモードなど、5つのモードが楽しめる。 [R][G][S]	ザウルス/シュティング/178M	超鉄 ブリリカン ガン	¥32,000/¥6,800/96,8,13	3DCGモデルで描かれた8人のキャラが魅力。彼らは、破壊神から風神・雷神まで、全て何らかの神の神だ。地上戦だけでなくド派手な空中バトルが熱い。天変地異なギョーをため、パワーアップさせよう。 [R][G][S]	ADK/格闘アクション/330M	押 押 押
		¥29,800/¥6,800/96,9,20				¥32,000/¥7,800/96,5,27	
		ロボットが自機のオプションとして活躍する。横スクロールタイプのシュティングゲーム。時代設定は世界大恐慌直前、舞台は黒海沿岸にある恐ろしく、システムバンクな世界観も、2時間プレイ可能。 [R][G]					

タイトル	発売日	品番	価格
原爆島	'89.9.21	CD:PCCB-00002	¥1,500
ネオ・ジオ サウンドアルバム	'90.6.21	CD:PCCB-00147	¥2,500
ザ・スーパーバイザー/エンジャコソバット	'90.11.21	CD:PCCB-00046	¥1,500
サトコンビオゲームミュージック年鑑1990	'91.2.21	CD(3枚組)PCCB-00055	¥4,500
キング・オブ・ザ・モンスターズ/クイズ大捜査線	'91.9.21	CD:PCCB-00072	¥1,500
クロスワード/戦国伝承	'91.11.21	CD:PCCB-00076	¥1,500
獣娘伝説/ラストリゾート	'92.5.21	CD:PCCB-00181	¥1,500
龍虎の拳	'92.11.20	CD:PCCB-00101	¥1,500
ワールドヒーローズ	'93.1.21	CD:PCCB-00176	¥1,500
獣娘伝説2	'93.2.19	CD:PCCB-00111	¥1,500
ビューポイント	'93.2.19	CD:PCCB-00112	¥1,500
サトコンビオゲームミュージック年鑑1992	'93.2.19	CD(2枚組)PCCB-00109	¥3,500
ソックウイングス	'93.4.21	CD:PCCB-00111	¥1,500
ワールドヒーローズ2	'93.6.18	CD:PCCB-00182	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト	'93.6.18	CD:PCCB-00123	¥1,500
獣娘伝説 イメージアルバム	'93.4.21	CD:PCCB-00132	¥2,500
ファイヤースプレックス	'93.6.18	CD:PCCB-00134	¥1,500
サムライスピリッツ	'93.9.17	CD:PCCB-00135	¥1,500
ワールドヒーローズ2 イメージアルバム	'93.10.21	CD:PCCB-00137	¥2,500
獣娘伝説スペシャル	'93.10.21	CD:PCCB-00138	¥1,500
ネオセレクション	'93.12.17	CD:PCCB-00147	¥2,500
龍虎の拳2	'94.2.18	CD:PCCB-00114	¥1,500
サムライスピリッツ イメージアルバム	'94.2.18	CD:PCCB-00147	¥2,500
ファイターズヒストリーダイナマイト/フライングワーデック	'94.3.18	CD:PCCB-00046	¥2,500
獣娘伝説スペシャル イメージアルバムパート1〜	'94.4.21	CD:PCCB-00158	¥2,500
ワールドヒーローズ2JET	'94.5.20	CD:PCCB-00149	¥1,500
獣娘伝説スペシャル イメージアルバムパート2〜	'94.6.17	CD:PCCB-00158	¥2,500
龍虎の拳2 イメージアルバム	'94.7.21	CD:PCCB-00156	¥2,500
トップハンター	'94.7.21	CD:PCCB-00157	¥1,500
ワールドヒーローズ2JET イメージアルバム	'94.8.19	CD:PCCB-00160	¥2,500
ネオ・ジオスーパーライブ!	'94.10.5	CD:PCCB-00161	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ	'94.10.21	CD:PCCB-00162	¥1,500
痛快GANGAN行進曲	'94.10.21	CD:PCCB-00163	¥1,500
真サムライスピリッツ	'94.11.2	CD:PCCB-00164	¥1,500

腦電波

脳電波

# 天の覇王

RFG! 新作! 伝説!

その4





お宝  
お宝

武器はこれ  
これ

オレのフリキで  
ジャックな  
姉妹たちの  
再会もあり！

琉王に  
とせまるわ

お宝

お宝

大鉄人 (仮名) ギョド!

お宝あるに  
アスクリ  
あり  
カギはこれ  
お宝

アスも  
いっけ  
子分もね

アッ!

お宝







# NEO・GEOソフト 読者人気 ベスト10!

## K・O・F'96 首位の座は当面安泰!?

今月も「K・O・F'96」の圧倒的強さばかりがやけに目立つ集計となった。2位以下を500ポイント以上引き離しての首位は、この人気投票始まって以来の快挙である。こうなると、たまたま恐れ入ってしまったとかいいうたところではどうかというところ、やや元氣不足といった感じだ。

今年のタイトルでベスト10入りを果たしているものは、「96」の他では「R・B 餓狼伝説」「龍虎の拳外伝」「NINJA」の3タイトルしかない。「餓狼SP」「餓狼3」など、古いタイトルが、再度ベスト10入りしていることから、勢いのある新作のチャート入りが望まれるところだ。

累計50万の方は「96」が10位から5位にランクを上げ

## 今月のソフト人気ベスト10

順位 (前月)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位 (#)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	753P
2位 (3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	217P
3位 (2)	リアルバウト 餓狼伝説	SNK	格闘アクション	206P
4位 (#)	サムライスピリッツ 新紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	112P
5位 (8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	87P
6位 (9)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	71P
7位 (5)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	60P
8位 (8)	NINJA MASTER'S	ADK	格闘アクション	55P
9位 (-)	餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	36P
10位 (-)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	21P

た。アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK!

順位も忘れずにつけてネ!!

●「K・O・F'96」は変更されたグラフィック、新技、簡単に超えられ、前作と違った楽しさが良い。超必でフィニッシュした時も超ハデで、P・N・M・R・S・モビル(福岡県)

### 今月の読者の一言

(宛先)  
〒112 東京都文京区水道  
2-13-12 SKビル202  
例芸文社 分室  
ネオジオフリーク編集部  
「ソフト人気ベスト10」係

\*この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに集計して、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

## 累計ソフト人気ベスト50

順位 (前月)	タイトル	ポイント	順位 (前月)	タイトル	ポイント	順位 (前月)	タイトル	ポイント
1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	3,623 P	12位	バスター	590 P	38位	ASO II	37 P
2位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	2,378 P	13位	龍虎の拳 2	457 P	39位	ニンジャコマンドー	35 P
3位	サムライスピリッツ 新紅郎無双剣	2,181 P	14位	ワールドヒーローズ パーフェクト	382 P	40位	ラギ	34 P
4位	リアルバウト 餓狼伝説	1,872 P	15位	バズルポブル	352 P	41位	フライング パワーディスク	28 P
5位	真サムライスピリッツ	1,394 P	16位	ソニックウイングス 3	323 P	42位	NEO・GEO CD SPECIAL	26 P
6位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	1,350 P	17位	メタルスラック	286 P	43位	押し出しシントリック	25 P
7位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,081 P	18位	ビュポイント	280 P	44位	ワールドヒーローズ 2	22 P
8位	餓狼伝説スペシャル	1,026 P	19位	NINJAMASUTER'S	265 P	45位	オーバートップ	22 P
9位	餓狼伝説 3	791 P	20位	ステークスウィナー	239 P	46位	得点王 3	20 P
10位	サムライスピリッツ	722 P	21位	マジカルドロップ 2	223 P	47位	キング・オブ・ザ・モンスターズ	20 P
11位	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	681 P	22位	餓狼伝説 2	199 P	48位	ジョイジョイキッド	19 P
			23位	ギャラクシーファイト	168 P	49位	ダブルドラゴン	19 P
			24位	ソニックウイングス 2		50位	マジシャンロード	18 P

CLUB HOUSE/HI-SCORE

# クラブ・ハウスコア

**K・O・F'96登場間近  
嵐の前の静けさか…!!**

**目指せ頂点!  
ハイスコアラーたちの  
熱い稼ぎの宴**

今号からポイントランキングの第3回目に入りまし。今回トップに輝くのは、果たして誰だ?!

でなどところで、今月の傾向ですが、みなさんゲーセンでKOF'96をやっているの、はたまた夏休みを満喫しているのか、スコア申請数はボチボチといった感じ。ま、しばらくはKOFファイバーが続くそうです。

KOFはSNKでもサバイバーモードのスコアアタックをおこなうようなので、この際、家庭用が発売されたに極めてみるものいじやないでしょうか? 上位入賞者には賞品も出るそうです。

また、今月から「ニンジャマスターズ」と「神風拳」の2タイトルの集計を開始するとともに、来月あたりからメタルスラッグなんかも集計しようかと考えてます。まだ詳細は未定です。

とりあえず、ページの都合で新タイトルを入れ替わりに旧作が消えると思いますが、そのあたりは例によってご容赦を。

**今月の  
ハイスコアラー攻略法  
高得点の道**

ABT OF F-GROING  
龍虎の拳 外伝 ウィン

ワイヤーは →A、→A、ブラックアウトでほとんどのキャラを暴く倒せる。

対シンクレアでは→Aをよさばかれてしまっているので、一回浮かせたならなるべく体力を減らすのが。(→A、→A)×2、立ちパンチ×2で大ダメージを与える。

最後のロバートはちよつと離れてアコビキックを出すので食らう。スキのある技をガードして→A、ブラックアウトを入れてもいい。

●未知飛行・島根県  
ABT OF F-GROING  
龍虎の拳 外伝 王 兜山

最初の方は、→A、→A、→Bの連続技で倒す。ミスしたらアディメイK.O.で非難する。

カーマン以降の敵はスキの大きい技をガードして右端側から連続技を入れる。

●未知飛行・島根県  
リアルバウト餓狼伝説  
アンディ・ボガード

イ。もし気絶時にゲージがたまってきたら、間違って殴りを使つてためるようにする。

●G・T・H・北海道  
サリシスリツツ新鋭無双剣  
●龍虎の拳 修徳

まず、足払いなどでダウンさせ、起き上がりで防衛崩しを入れるパターンで闘。相手の体力が赤ゲージになった反撃するのので注意する。あとは完勝でしめる。

●ん・よううつチウ・鹿児島県  
天龍龍虎伝  
●龍虎の拳 修徳

「経典」と「根気」につきます。投げた際はせきやらよりよいが、ダックスリバーや必殺技で飛ばせるキャラは、通常のランクでやった方がいいと思われ。

八雲を使つて少し弱れば、誰でも3万千台に乗る。ゲイム手な私ができたことなので、間違ではないハズ。

●KM☆GM・富山県  
ワルドヒーローサーフエ  
●龍虎の拳 修徳

**ハイスコア担当者から一言**

ういっす。編集・新井氏(通称アラチャ)から指摘。物語(ミドルアース)のトレードインカードの存在を教わり、早速次の日に3万ワン千円分のカードを積みたいしまった担当です。バリエーションの良、欲しいいえる。ユリシンの災、あるいはアラウカール。欲しいいえる。アングマールの魔王もた出ない。うううう! と、現在たかがカードに一喜一憂しております。NBAカードしかり、そして金が必要なる。冒険で書いた通り、今月は申請の数があまり多くありませんでした。これをK・O・F'96or夏休みの仕事と取つてよいか、あるいは旧作のスコアがなくなつたこととの間接的な抗議と取つたらよいやう。

毎月毎月、言い訳しみていますが、ページが限られているので新作を取るか、旧作を残しておくか、担当者としても非常に悩まされるところであつたわけです。どうか理解のほどをヨロシクお願いします。

二、新作の集計に関する補足ですが、ニンジャマスターズは連タイムアタックモード(8月号参照)での集計をふくみます。CD版でいうところの「バーフェクト」モードです。また、申請の際には万のため、応募要項にカセット版のCD版か書ておいていただくことと集計がスムーズにおこなえます。ご協力をお願いいたします。

それでは、また来月のこのページでお会いしましょう。

●SAS・愛知県

## クラブ・ハウスコア ポイントランキング

- 1位 ん・よううつちウ・鹿児島県 140PTS
- 2位 KM☆GM・宮崎県 96Pts
- 3位 M、Y・剣魂・千葉県 70Pts
- 4位 幻庵ラブリー・長野県 45Pts
- 5位 未来飛行・島根県 30Pts
- 7位 10-KEY・東京都 25Pts
- 8位 ワイソウ・奈良県 20Pts



天外魔境真伝

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
八雲	KM☆GM・宮崎県	23,505,100	12人目
極太太郎	KM☆GM・宮崎県	18,253,100	12人目
カブキ団十郎	幻庵ラブリ・長野県	14,884,400	12人目
戦国祀丸	KM☆GM・宮崎県	14,347,600	10人目
絹	KM☆GM・宮崎県	14,275,200	12人目
ジライア	KM☆GM・宮崎県	13,768,600	11人目
大蛇丸	KM☆GM・宮崎県	12,607,300	12人目
綱手	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	12,302,100	12人目

ワールドヒーローズバースフェスト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ネオオーディオ	Y.Y・東京都	18,231,700	ALL
エリック	部長アキヤマ・東京都	13,413,200	ALL
呂布奉先	10-KEY・東京都	13,695,300	ALL
キャプテン・キッド	10-KEY・東京都	13,537,800	ALL
ジャンヌ	幻庵ラブリ・長野県	13,170,200	ALL
マドマン	幻庵ラブリ・長野県	13,074,800	ALL
J・カーン	M.Y・剣魂・千葉県	13,064,600	ALL
ラスプーチン	10-KEY・東京都	12,097,600	ALL
勝部半蔵	SAS・愛知県	11,069,800	ALL
出雲良子	幻庵ラブリ・長野県	10,944,600	ALL
ジュニー・マキシマム	三輪サンちゃん・群馬県	10,924,100	ALL
ジャック・ザ・リッパー	M.Y・剣魂・千葉県	10,788,100	ALL
ブロッケン	YAZ・東京都	10,409,000	ALL
孫悟空	SAS・愛知県	10,403,800	ALL
風魔小太郎	幻庵ラブリ・長野県	10,078,200	ALL
金熊	幻庵ラブリ・長野県	9,931,400	ALL
ジュライ・カノム・トム	幻庵ラブリ・長野県	8,457,000	ALL

ハルスター

プレイヤー	スコア	備考
10-KEY・東京都	1,394,180	ALL

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
ワイラー	未来飛行・鳥根県	2' 37" 65	ALL
シンクレア	M.Y・剣魂・千葉県	2' 40" 90	ALL
不破 刃	松原角田団々長・東京都	3' 47" 14	ALL
藤堂香澄	M.Y・剣魂・千葉県	3' 50" 80	ALL
ロディ・バーツ	M.Y・剣魂・千葉県	3' 57" 87	ALL
リョウ・サカザキ	弟・騎士 嵐・神奈川県	4' 04" 61	ALL
ロバート・ガルシア	R.T・兵庫県	4' 11" 21	ALL
王 豪山	未来飛行・鳥根県	4' 16" 73	ALL

リアルバウト餓狼伝説

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
ブルー・マリー	極限流・新潟県	2,443,100	ALL
ギース・ハワード	極限流・新潟県	2,399,800	ALL
キム・カッファン	ワッチャビー・栃木県	2,380,000	ALL
ジョー・ヒガシ	10-KEY・東京都	2,357,100	ALL
山崎竜二	ワッチャビー・栃木県	2,356,600	ALL
フランコ・バッシュ	ワイゾウ・奈良県	2,274,200	ALL
不知火舞	KL5-TAK・茨城県	2,272,900	ALL
ダック・キング	へっぽこ大王・広島県	2,220,600	ALL
奏希秀	G.T・H・北海道	2,205,200	ALL
奏希雪	極限流・新潟県	2,150,400	ALL
アンディ・ボガード	G.T・H・北海道	2,137,500	ALL
ビリー・カーン	G.T・H・北海道	2,129,100	ALL
テリー・ボガード	ちゅりー・東京都	2,077,000	ALL
望月双角	M.Y・剣魂・千葉県	2,053,700	ALL
ホンフウ	10-KEY・東京都	2,006,100	ALL
ゴブ・ウィルソン	ワイゾウ・奈良県	1,896,300	ALL

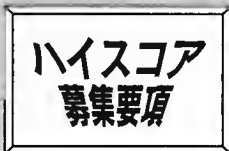
サムラスピリッツ 新紅龍無双剣

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
牙神幻十郎 (修羅)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	3,518,400	ALL
ナコルル (修羅)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	3,370,300	ALL
リムルル (修羅)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	3,364,500	ALL
牙神幻十郎 (羅刹)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	3,343,300	ALL
ガルフォード (修羅)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	3,313,100	ALL
ナコルル (羅刹)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	3,198,800	ALL
服部半蔵 (修羅)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	3,178,300	ALL
覇王丸 (修羅)	Y・K・千葉県	3,118,400	ALL
ガルフォード (羅刹)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	3,198,800	ALL
服部半蔵 (羅刹)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	3,145,600	ALL
リムルル (羅刹)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	2,970,800	ALL
首斬り絞沙羅 (修羅)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	2,961,100	ALL
首斬り絞沙羅 (羅刹)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	2,951,000	ALL
覇王丸 (羅刹)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	2,905,700	ALL
緋雨閑丸 (修羅)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	2,792,200	ALL
千両狂死郎 (修羅)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	2,762,800	ALL
千両狂死郎 (羅刹)	M.Y・剣魂・千葉県	2,740,300	ALL
花濃院修羅 (修羅)	M.Y・剣魂・千葉県	2,727,600	ALL
緋雨閑丸 (羅刹)	M.Y・剣魂・千葉県	2,665,900	ALL
橘右京 (修羅)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	2,533,200	12人目
天草四郎時貞 (修羅)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	2,463,300	11人目
橘右京 (羅刹)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	2,454,300	12人目
花濃院修羅 (羅刹)	ん・ようちゅ♡・鹿児島県	2,397,200	ALL
天草四郎時貞 (羅刹)	M.Y・剣魂・千葉県	2,311,300	ALL

K・O・F'96

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ (ライバルチーム)	M.Y・剣魂・千葉県	631,720	ALL
チームエイタ (8人ハイデルンクター)	ボクサーカサヤ・愛知県	797,550	ALL
シングルプレイ (京)	ワイゾウ・奈良県	526,390	ALL
シングルオール (京)	YFC・岡山県	1,351,170	ALL

※ポイントはスコアの順位等に応じて、編集部で集計しています。



●ノーマルコンティニューによるスコア、またはクリアにかかった時間集計します。(リプレイは集計しません)  
●ハイスコアは、スコア表示画面に「HIGHEST SCORE」の表示がある場合に集計します。  
●ハイスコアは、スコア表示画面に「HIGHEST SCORE」の表示がある場合に集計します。

●プレイヤーの氏名、年齢、職業、電話番号、住所、Eメール、スコアを記入してください。  
●スコアを記入する際は、必ずスコアを明記する左記欄までお進みください。  
●スコアを記入する際は、必ずスコアを明記する左記欄までお進みください。  
●スコアを記入する際は、必ずスコアを明記する左記欄までお進みください。

ハイスコア集録要項  
1. ハイスコア集録要項  
2. ハイスコア集録要項  
3. ハイスコア集録要項  
4. ハイスコア集録要項  
5. ハイスコア集録要項  
6. ハイスコア集録要項  
7. ハイスコア集録要項  
8. ハイスコア集録要項  
9. ハイスコア集録要項  
10. ハイスコア集録要項

モリスケの

初心者向け

# 格ゲー講座

©SNK 1996

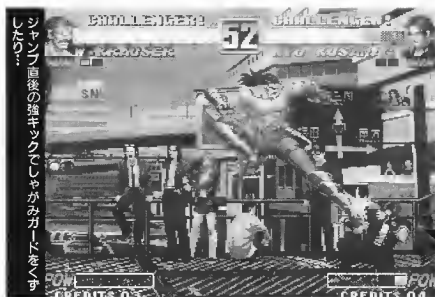
新装第4回

今月のお題

## 2択攻撃

講師：モリスケ

最近ちょっぴり好評でウハウハな格ゲー講座。今月は割と実戦的な2択について紹介するゾ!



ジャンプ後の跳キックでしゃがみガードをへす  
したり。

立ちガードできないしゃがみガードなど、攻めるのが基本の2択

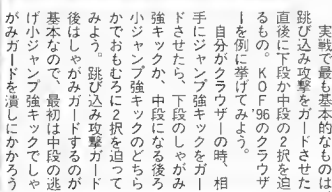
### 実戦的戦術 2択攻撃とは：

まずは基本的な部分の説明から入ろう。2択攻撃とは、対処方法（ガードの種類等）が違ふ2つの攻撃パターンを使い分けて、相手を迷わせる戦法のことをいう。文で説明してもわかりにくいと思うので、まずは簡単なものから例に挙げて紹介してみよう。

こにやにやちわーす！ボクモン貰って捕獲しまくりにモリスケです！  
さて、今回は格ゲーの対戦における戦略の1つ、「2択攻撃」について、基本的な説明から実戦での狙い方までをじっくり解説していきたいと思います。春の対戦ではすでに基本となりつつある2択攻撃のやり方と防ぎ方、知らなかった人はこれを機に覚えてしまおう。いえる！



相手の起き上がりに合わせて、しゃがみガードが必要な下段の足払い、もしくは立ちガードの必要な中段技を重ねてみる。実はこれだけで2択攻撃を仕掛けたことになるゾ。



相手側としては、下段技ならしゃがみガード、中段技なら立ちガード、とガード方向を瞬時に選ぶ必要があるからである。相手に起き上がり例えジャンプ攻撃をガードさせたのに：

【とんぼ】  
「このゲーム以外の攻略サイトが溢れかたいて、半分は以上濡れかけているので衛生環境が非常に悪く、冬でも蚊が出没する。フランスから来ている風の「トンは小山のホームステイで、現在はそのように生活している。」

【手キン】  
おにく。う。患者者のコト。自分からは攻めようとしていないでガードを固める、攻め込まれたら後退しに下がって判定の強い技を出す、というのが手キンの特徴。一般的に嫌われる傾向にある戦法なのでオスメはしません。ちなみに、待ちと手キンは別物です。

【ため技】  
レバーを一定時間同じ方向に入れておく技や、ボタンを一定時間押しておく技をまとめてため技と呼ぶ。レバーをずっと入れてためをつくる技は、✓に入れたておはしゃがみガードしなからためをつくることもできる。知らなかった人は覚えておこう。

【対空技】  
跳び込んで相手を手迎する時に使える技を、まとめて対空技と呼びます。96なら京や庵の拂焼、ビッグのかりりフルニアロンスなど代表的。しゃがみ強ハンチなどの通常技が対空技として使える場合は、通常対空などと呼ぶこともアリ。

NF特選  
格ゲー用語辞典  
た行





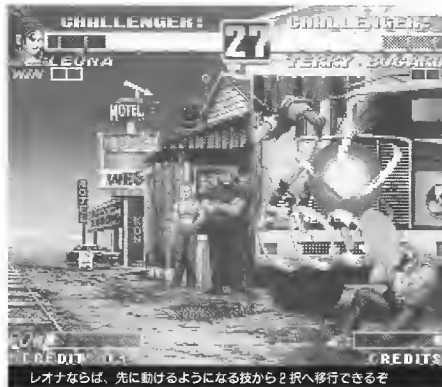
フロレス野郎クラークの確定必殺ガード後は

必殺技投げからみの2択に持ち込むことも可能

中段になることを知っている人以外にはまず決まるので、最初の方はひたすら逃げ小ジャンプ強キックを出しているだけでも意外と有効だ。

システムを  
活用した  
2択も有効だ!!

跳び込み攻撃をガードさせたと以外では、スキの少ない弱技をガードさせた直後が2択を迫るチャンスだ。



レオナならば、先に動けるようになる技から2択へ移行できるぞ

次は、逆に2択攻撃を迫られた時の対処法を紹介しよう。相手から2択に使うところ、2種類の攻撃方法のうち、どちらから一方が出の遅い攻撃の場

## 2択の対処法は運次第!!

た、この2択攻撃は比較的に遅いので、かなりハメっつばいので、巷の対戦台で狙ううーラインが起る可能性アリ。このシステムをしかり把握している身内同士で狙う分には、ぜんぜん問題ないと思うけど。

ついでに、お手軽なレオナの2択も紹介しておこう。画面通の相手に強ボルトテクランチャーをガードさせると、自分の方が相手より先に動けるので、中段になる垂直小ジャンプ攻撃と下段のしゃがみ強キックで2択を迫ることができ。比較的狙いやすい2択攻撃なので、レオナを使う人は覚えておこう。

合は反応速度次第でなんとかなる。中段の出が速い場合は、最初の出の早い下段技に備えてしやがみガードしてから、中段がきたらすぐに反応して立ちガードに変える、といった感じで防ぐことが可能。

中段下段、どちらでも出が早い場合は反応できないので、完全な読み合いになる。2択を迫られる際に、下段技を食らうとそのまま連続技を叩き込まれる場合は、できるだけしやがみガードするようにしてリスクを少なくしよ。そしてにつけて中段を出されるのを食らってしまっても大ダメージを受けるよりはマ

な。中段の出が速い場合は、最初の出の早い下段技に備えてしやがみガードしてから、中段がきたらすぐに反応して立ちガードに変える、といった感じで防ぐことが可能。

お願いしましゅ!!

合は反応速度次第でなんとかなる。中段の出が速い場合は、最初の出の早い下段技に備えてしやがみガードしてから、中段がきたらすぐに反応して立ちガードに変える、といった感じで防ぐことが可能。

合は反応速度次第でなんとかなる。中段の出が速い場合は、最初の出の早い下段技に備えてしやがみガードしてから、中段がきたらすぐに反応して立ちガードに変える、といった感じで防ぐことが可能。

合は反応速度次第でなんとかなる。中段の出が速い場合は、最初の出の早い下段技に備えてしやがみガードしてから、中段がきたらすぐに反応して立ちガードに変える、といった感じで防ぐことが可能。

合は反応速度次第でなんとかなる。中段の出が速い場合は、最初の出の早い下段技に備えてしやがみガードしてから、中段がきたらすぐに反応して立ちガードに変える、といった感じで防ぐことが可能。

合は反応速度次第でなんとかなる。中段の出が速い場合は、最初の出の早い下段技に備えてしやがみガードしてから、中段がきたらすぐに反応して立ちガードに変える、といった感じで防ぐことが可能。

合は反応速度次第でなんとかなる。中段の出が速い場合は、最初の出の早い下段技に備えてしやがみガードしてから、中段がきたらすぐに反応して立ちガードに変える、といった感じで防ぐことが可能。





ナコルル  
ねえさまが  
再び旅立って  
三日がすぎた

3月も終りの  
カムイコタンに  
なごり雪が  
降っている

サムライスピリッツ  
カントリーロード

# 雪 伝

Presented by 島津わか乃



はじめまして、未熟者ですゆえ生温い目で見守ってやって下さひ（わか乃）





あの時…  
一瞬ねえさまが  
風の中に消えてしまっ  
気がした

なぜだろう  
胸がドキドキ  
するのが  
いつまでたっても  
おさまらない



私は  
ガルフォードと  
いいます

ナコルルは  
いますか？

なっ…  
なっ…  
なっ…



ナコルル  
ねえさまは  
いません  
三日前に  
旅立ちました



よし、パピイ  
今から  
追いかけよう

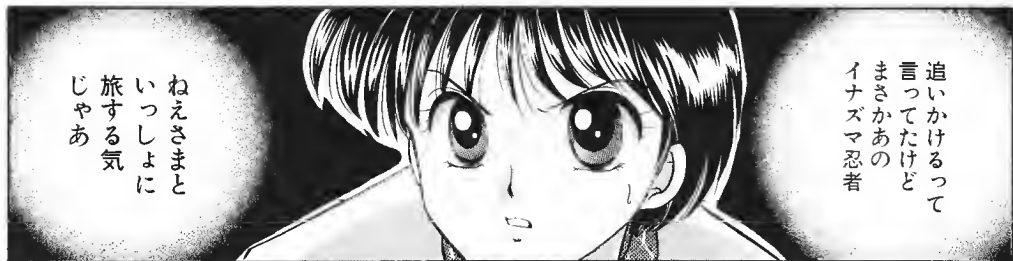


不穏な気がして  
もしやと思ったが  
やはり…



ハロー  
エキスキューズミー





待って  
ねえさま  
今いくわ!

思い込んだら一直線!

あ…

里では  
気が付かな  
かったけど

木々の小さな  
悲鳴が私にも  
聞える。  
ねえさまの言う  
禍々しい気の  
せいなのね…

それにしても  
本当に  
困ったわ

ねえさまは  
どっちの道を  
行ったの  
かしら…

うーん

はっ!!  
殺気っ

お前  
アイヌの  
戦士だな

私と一勝負  
してもらおう



# ～SNKの“秘話”に迫る～ エス・エヌ・ケイ物語④

企画開発本部企画宣伝広域課  
中井敏之さん



SNKの生き字引、中井敏之さんに、ネオジオの基礎になったともいえる過去の名作について語ってもらうこのコーナー。

前号では、歌うゲームで有名な「サイコリルジャ」や「ソノビ」を撃ちまくる爽快ガンシューティング「ビースト/ハスターズ」の話を聞かせてもらった。

今号では、いよいよネオジオが発売になる90年からの話を聞かせてもらおう。

4月5日生れ 大阪出身  
1983年SNKに入社、初期のゲーム制作にはじまり、広報・広告制作などに関わる。趣味：ブルークラス（楽器演奏）、寶見、木工、バイク

## SNKの秘密兵器 ネオジオが登場!!

(前号からの続き)

90年には、いよいよネオジオが発売になるわけですが、このゲームは、すでにソフトの開発の仕事からは完全に離れていました。

当時、私はネオジオ本体のデザインやネオジオをデビューさせるプロモーションにこだわっていましたが、大忙しの毎日でした。

当時、家庭用の展開の中に、レンタルをおこなうという計画がありましたので、レンタル時に本体を入れる専用ボックスや、ソフトを展示する棚などを作ったのを見ています。

## 今、明かされる ネオジオが黒いミミズ

ネオジオ本体のデザインにも色々と言及しましたが、最初のデザインコンセプトに、かっこいいものにしようじゃないか!! というのがあったんです。

当時のゲーム機のデザインは、おもちゃっぽいのが多かった。今までは違っていたので、今までは違っていた。高級感を出さないと考えました。そうなるべくと今度は本体のカラーが問題になってくるわけなんです。

現在、AV機器のカラーは、メタリック系のものが多いですが、当時は圧倒的に黒色のものが主流でした。そこで、AV機器とネオジオを並

べた時に、違和感のないブラックに決定したわけです。裏話として、コスト的に黒色が、一番安かったという理由もありましたが、これと真逆じゃないですか。あくまでも理由の一つです。

## 大忙しの 初期のソフト開発

家庭用のネオジオと同時に発売になったソフトは、NAMCO 1975、ベースボールスターズプロフェッショナル、麻雀狂烈伝などの5本だったんですが、新ハードの立ち上げということもあり、パラエティに富んだ作品群になりました。

とにかく最初は、産めども増やせよの時代だったので、とにかくソフトの開発は大変でした。今もこの状況は変わってないですが(笑)。

ソフトの開発が発売日に間に合うかは、本当に心臓に悪いんですよ。(苦笑)

とにかく時間がなかった。で、開発スタッフを制作チームと、チェックするチームに分け、昼夜2部制にして24時間体制で回していました。

会社の会議室で、寝泊まりしていただいた。寝こち抜群、早く場所を確保しないと悲しいです(汗)。今ではいい思い出ですね(笑)。

会社で食べる  
おせち料理弁当!!

開発の方も大変でしたが、プロモーションも少人数のためかなり苦しかったです。何といっても1月にフライ

ベイトショー、4月に発売というハードスケジュールでしたからね。もちろんお正月はなし。おせち料理をお弁当箱に詰めて、会社で食べたのをよく覚えていてます(忘れたくても忘れられない思い出です)。ゲームマンの中は、灼熱地獄!!

プロモーションで思い出したのですが、ネオジオ発売当時にネオジオ版の正式名称「ネオジオ」というイメージがなかった。CMなどで、専用のタブレットさんに演じてもらっていたのですが、イベント用は社内人間が入っていたんです。もちろん、私も体験しています(笑)。

このゲーム機の中には、夏はどんなでもなく暑い! 汗だくになりながらチャンを配り続けるのは辛かったですね。体力の関係上、ゲームマンには交替で入るのですが、交替する時に他人の汗がベタベタになっていて、気持ち悪くてまいました(苦笑)。

100メガショック!!  
ネオジオ大ブレイク!!

その後は、みなさんご承知の通り、100メガショック!!で、お馴染みの格闘ゲームの登場大ブレイク! 現在にいたるところでとらえてみてね。長々と書いてきたのでこのコーナーも今回で最終回です。読んでくれたみなさん、本当にありがとうございました。

ありがとうございます。これから、SNKとネオジオをよりよくお願いします。

## 龍虎の拳 (1992年)

人気格闘シリーズの第一弾。有名な100メガショック第一弾ソフトでもある。現在ではどのゲームにも採用されている乱舞技もこのゲームが元祖だ。

必殺技も他のゲームとは少し変わっていて、威力を使うシステムを採用している。威力がないと必殺技を出すことができないため、威力なめや相手の威力を減らす挑発などのシステムが非常に重要になっている。

最近では、ユリやよう大暴れのユリ・サカサキ嬢も、このネオジオの看板ともいえる人気シリーズ、「餓狼伝説」の第3弾。

ネオジオ格闘ゲームの人気を決定づけた記念的作品でもあった。

餓狼伝説2に登場するおなじみのキャラクターに、餓狼伝説シリーズの人気キャラクターである、ギース・ハワード、タン・フールル、ダックス・キングなどを加えた15人が登場する。

餓狼伝説2では使えなかった騎士クラウワーや、隠れたキャラクターのリュウ・サカサキ(対戦の可能性も使えないことや、前作よりも派手を出しやすくなった超必殺技が大きな話題を呼んだ)。ストーリーはあまり重要視せず、オールスター戦のような豪華な競合を現実にしているのが人気の秘密かも。



このゲームでギースが大活躍!!



タン・フールルの撃放が炸裂



カラテ対ビッグのMr.対決!

# ネオジオCD版ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」 コンテスト'96開催のお知らせ

キングオブプレイヤーズ

## タイムレコード&ハイスコア K・O・Fの栄冠は誰の手に!?

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」ネオジオCD版の発売を記念して、家庭用で追加された新モード「サバイバーモード」を使ったタイムアタック&スコアアタックコンテストがSNKにより開催される。

### ネオジオCD版 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

### 「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」コンテスト'96 概要

競技会期間：1996年10月25日（金）～11月30日（土）

対象ソフト：「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」ネオジオCD版  
（1996年10月25日発売予定）

予 価：8,800円（税抜き）

応募要項：好きなキャラクターを選択し、「サバイバーモード」に挑戦。  
タイムアタック部門、スコアアタック部門を設定、各キャラごと上位5名（合計270名）に「認定証」及び「K・O・F'96オリジナルテレカ3枚組」をプレゼント致します。

応募方法：スコア画面の写真及び、CDソフトタスキ部分の応募券を郵便封筒に入れ、必要事項（郵便番号・住所・氏名・年齢（学年）電話番号、使用キャラクター）を記入してお送りください。

応募先：〒564 大阪府吹田市豊津町18番12号

株式会社エス・エヌ・ケイ

「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」コンテスト'96係行

応募締切：1996年11月30日（土）（当日消印有効）

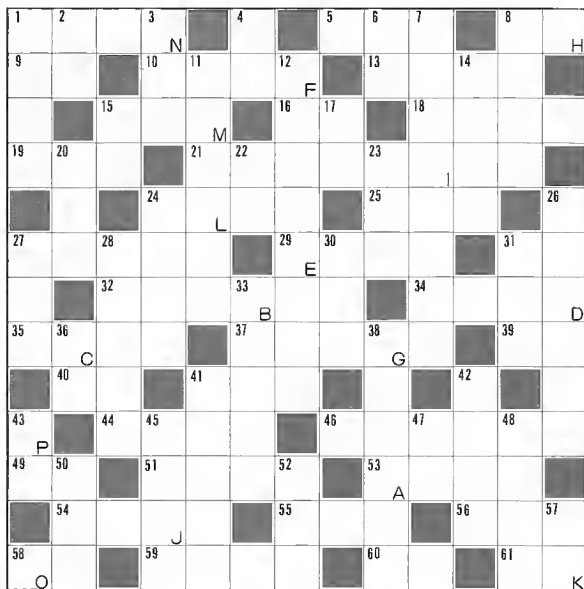
当選発表：本誌'97年2月号誌面にて2部門、各キャラのトップスコア54名を発表、その他入賞者の方は、商品の発送をもって発表にさせていただきます。



\*サバイバーモードとは、家庭用オプション機能で使用キャラ1名に対して、9チーム（同キャラ戦）+ボス2名とのタイムアタック及びスコアアタックのモード。体力は通常のゲームと同じく1人勝ち抜くごとに若干体力が回復するが全回復せず、体力が0になった時点でゲームオーバー。メモリーへの保存は全員を倒してからでないとできません。



# クロスワードパズル



まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA~Pの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。

正解者の中から抽選で10名様にネオジグワズをプレゼントするゾ。応募待ってまーす!!

## 今月のヒント:6文字

9月号クロスワードパズル当選者  
青木祐介・千葉県・堀愛里子・静岡県／出口健太・神奈川県・富加須健人・福島県／久根康代・兵庫県・高麗純・茨城県／橋口良二・鹿児島県／満田勝文・長崎県／加藤慎吾・愛知県／山本衣里奈・大阪府

- 52 ならずものをカッコよく  
50 ポッド  
48 防波堤などにある  
47 「KOF96」では京に  
46 大の頭はどこを向く?  
45 露利ナコルのパートナー  
44 屋台でよく売っているよね  
43 尻尾が束を向いてたら  
42 大の頭はどこを向く?  
41 あんまりオイシイので  
40 騎士の称号をもったという  
39 の人  
38 「全格ツチ」といえば  
37 動力を使わない飛行機  
36 チベットの中心都市  
35 「全格ツチ」といえば  
34 木の色  
33 車輪  
32 木の色  
31 木の色  
30 木の色  
29 木の色  
28 木の色  
27 木の色  
26 木の色  
25 木の色  
24 木の色  
23 木の色  
22 木の色  
21 木の色  
20 木の色  
19 木の色  
18 木の色  
17 木の色  
16 木の色  
15 木の色  
14 木の色  
13 木の色  
12 木の色  
11 木の色  
10 木の色  
9 木の色  
8 木の色  
7 木の色  
6 木の色  
5 木の色  
4 木の色  
3 木の色  
2 木の色  
1 木の色

### 応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで  
〒112 東京都文京区水道  
2-13-12 SKビル2F  
株式会社 分室  
ネオジグワズ編集部  
〒112 東京都文京区水道  
2-13-12 SKビル2F  
ネオジグワズ編集部  
〒112 東京都文京区水道  
2-13-12 SKビル2F  
ネオジグワズ編集部

### 9月号の答え:テッドリーレイプ

9月号のクロスワードパズルのA~Hを順に並べると、ギースノサイシユウオウギナニ  
となり。ちなみに「サンダーブレイク」(やはり8文字)と答えたら、これは潜在能力でした。

53 ○○○○のようなワルド  
54 イバチ  
55 投手のスキを狙って2塁  
56 にタツシユ  
57 楽市○○は横田信義が  
制定した  
58 ルガールの元秘書で、マ  
チュアとコンビを組む  
59 シカがたくさんいる果  
60 〇〇〇〇の出会い  
61 〇〇〇〇の人と〇〇〇〇で  
は大きな違い  
62 船の方向を定める装置

53 ○○○○のようなワルド  
54 イバチ  
55 投手のスキを狙って2塁  
56 にタツシユ  
57 楽市○○は横田信義が  
制定した  
58 ルガールの元秘書で、マ  
チュアとコンビを組む  
59 シカがたくさんいる果  
60 〇〇〇〇の出会い  
61 〇〇〇〇の人と〇〇〇〇で  
は大きな違い  
62 船の方向を定める装置

# パオパオカフェへ ようこそ!

## 大自然のおしおき

この「大自然のおしおき」は、NFへの意見や要望、そして日常のできごとなど、さまざまなおたよりを受けつけてます。ねっ、ママハハ♡

**手際の悪かった大会予選!**  
今後に反省を活かして欲しい

先月おこなわれたNFチャンピオンシップは、僕は友達と一緒に、はるばる長野から車でネオジオワールドへ出向いた。土浦市に到着したのは朝の9時。大会開始の3時間以上も前だった。

それなのに! 大会に参加できなかった。これはどういうことだ!!

確かに参加者は多かった。でも半分以上の希望者が参加できなかったという事実には納得がいかない!

予選関係がたつた台というのを用意が急ぎすぎたと思う。参加希望者が多かったことは、あの場ですぐに判断できたこと、厘体の数を増やすなり、しかるべき手を打てばあんなことにはならなかったはずだ。

ネオジオフリークは全国誌である。参加者の中には僕のように遠くからやってきた人もいたはずだ。会場で知り合った人の一人に、わざわざ熊本からやってきた人いた。僕以外にも、遠方からきた人で参加できなかった人もいただろう。

参加した上で負けたのなら納得もいくが、参加すらできないで終わるなんて、ちょっと納得がいかない。

このことは、読者参加の表紙雑誌会や攻殻STAFFとのハント対戦、それから野中さんと安井さんのトークショーなど、他の企画に手が回らなかったに、予選の手際の悪さが残念で仕方ない。あれさうまくいっていただくとよい大会だったのに!!

今回の仕打ちには失望したが、それだけでネオジオフリークを見捨てるほど、僕も人間が小さいわけではない。今後2度とこんな読者を裏切る形にならないよう、しっかりと今回の反省を活かして欲しい。

★PN/チャック・R (長野)

## パオパオ賞



★PN/閑馬 (千葉県)  
なんか不思議な何かを感じさせるナコルルちゃん。何だろう、この感じ? 小鳥と会話でもしてこようかな



●PN/真山巧 (岡山県)  
ムツクよかった? さんきゅ〜♡  
絶賛発売中 (のハズ) なんて、まだ見てないのもよろびね〜♡

●PN/影山あり (埼玉県)  
ボクらの供々のかいも、はるばる来たね。主心がスス



●PN/ヒョーゴノスケ (東京都)  
おっ、上半身裸のリョウウツツのめんなかなかツツすな。いい体してるねえ、あんちゃん!



●PN/電飛呼 (愛知県)  
相変わらずの日本一娘! 元気元気。あの番物と佐の目傘の出所と、収納形態を知りたい今日この頃。



THE KING OF FIGHTERS 96



●PN/るかみか (神奈川県)  
くやしがるの要に乾燥しや、無知誇った八神の美少女ナイスです。



ようなことがないようにいたします。

(勝俣)

## ゲーセンでの順番待ちと疑問に感ずる

ゲームセンターの対戦台では、普通1P側と2P側のどちらかに並ぶと思うのですが、対戦といふのは勝たなきゃ駄目です。自分の前の人が強ければいつまでたっても順番は当然来なくてきません。そこである程度様子を見たとき、反対側にまわってまた順番待ちします。しかしこれ新作や人気ゲームで、たくさん人が並んでいたろう。へたをするれば1時間以上並ぶことになる(体験済み)！

そこで、並び方を工夫してはどうか？ 例えはトイレの並び方のように、○番目に並べば○番目にプレイできる。ただそのようにするには広いスペースを必要とするかもしれない。どうすれば一番いいのでしょうか？ ゲームセンターのルール、マナーはどういうものなのでしょう？ ゲームセンターに連うようになって3年経ちますが、いまだに細かい所は分かりません。アバウトで楽な気持ちになれる雰囲気には甘えすぎていたのかもしれない。もう一度、ルール、マナーを見直す必要があるのではないのでしょうか？

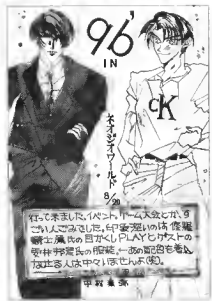
増玉

●PN/バービュル牙

●PN/202 (愛知県) 花柄の表紙はオージン



●PN/中村素子 (埼玉県) おおつ、あの日安井と野中さんの服だ！ 毛ガシは



おつ、あの日安井と野中さんの服だ！ 毛ガシは

●PN/毎度みりん (千葉県) ぼんちん顔のシグナレックス、この食卓のどつてもアジアン風じゃありません。仕方ない



●PN/新巻 金野郎 オージン1Pのうしろのアニメのユーラルホズン、オージン1Pのうしろのアニメのユーラルホズン、オージン1Pのうしろのアニメのユーラルホズン



●PN/火月 (東京都) 編+95をやっているとき、に起こたりするけど、どうやつてやるのか方法が分からなかつた。という話をよく聞く(自分もその一)。魔の多段百合折リ。というわけで火月さんの方法を試してみたところ、何度か成功したので、正しい方法を知らぬためにJK&ゆーちに助言を求めたことになった。彼らにお願いは、たぶん正確な方法はないかもしれないが、調べるには自分も調べるしかない。それと、なるべくいい方法はない。そのこと、なんとも思わない。返事、トホホ。一応、ゆーちがジャンプの前には、1Pを下に入れておき、相手にレバーを跳び越す前に、小刻みに2回だけ入れ、Dボタンを押して百合折リを出したら、レバーをニュートラルに戻す。とやりやいゲコツ。というコメントをもらった。となたか正しいやり方を知ってる方ぜひ教えてくださる！

## 裏技コーナー

### 発見！魔のスーパーキヤラ？

(K.O.F.95)

か成功したので、正しい方法を知らぬためにJK&ゆーちに助言を求めたことになった。彼らにお願いは、たぶん正確な方法はないかもしれないが、調べるには自分も調べるしかない。それと、なるべくいい方法はない。そのこと、なんとも思わない。返事、トホホ。一応、ゆーちがジャンプの前には、1Pを下に入れておき、相手にレバーを跳び越す前に、小刻みに2回だけ入れ、Dボタンを押して百合折リを出したら、レバーをニュートラルに戻す。とやりやいゲコツ。というコメントをもらった。となたか正しいやり方を知ってる方ぜひ教えてくださる！

### 13日ティフォルメキヤラの謎

(新紅郎無双剣)

はじめて、ザムライスピリッツ新紅郎無双剣で隠しフィチャーを発見しましたので報告します。それは、MVS版で毎月13日に1コングリして、魔の百合折リにSDキヤラが出たというものです。5月、7月、8月の13日に確認しました。6月はまだ条件が分らなかった。スタッフロールの終りの方、AND ALL SNNK STAFFと表示された直後、画面の上の12キヤラ+黒子+新紅郎+動物3匹の全7体が、2頭くらゐにティフォルメキヤラが出てくる。というわけで、今月はいつもより数が少なかった裏技コーナーですが、いかがなものでしたでしょうか？ '96の攻略が忙しかければ、魔の百合折りの秘密をぜひ解析したかったところですが、それは、また来月お会いしましょう！

(伊丹)

●PN/新巻 金野郎 オージン1Pのうしろのアニメのユーラルホズン、オージン1Pのうしろのアニメのユーラルホズン、オージン1Pのうしろのアニメのユーラルホズン





○P/N/シークス K.O.F.のサニツと、彼の母親のモリツで、彼の祖父があるが、あれは95の赤のサニツの、目が青いって光るパシジョンになったりするものがある。俺は来季以降は、時限に決まってる手帳にしている。

**メーカーへの要望の質問**  
いおりん(庵)のことに  
ついでの質問です。  
プロフィールの「大切なもの」のところでは96では「ガボールのチェーン」となっていますけど、「95の時の「彼女、クロムハートの指輪、ボリスミスの舞」はもう大切なものがなくなってしまったんですか？ いおりんは彼女かとか捨てない人(タイフ)だと思っただけです」。  
それと、ガボールのチェーン、って何ですか？  
●PN/キコヤ(新潟県)

編…まあ、キヤラの相関上の矛盾は避けられない問題だよ。ストーリーを知らない人は何の疑問もくくく知しても、ストーリーや設定を覚えている人は何かが引っかかってしまう



●PN/血の暴走WAT(岐阜県)  
次回作の八神博士はファンの間じゃよく聞かれないが、原因はあのエンディングか？ あれはヤバいからな。



●PN/銀川さやか(岐阜県)  
永遠の女子校生…いいじゃないですか！ うらやましいっすよ。まあ、10代に戻りたいよー。



●PN/ロバヤンズ(高知県)  
そうか、こういう幼少時代を送るとあん人に貰ったわけだ。それこそでマチュアとバリス、どちらの方がいいかな。



●PN/道明姫(大阪府)  
KOF 96の新たな女性キャラクターが絶出！ いやー、面白いです。ところでマチュアとバリス、どちらの方がいいかな？

それは、ギース様の年齢なんだから、ギース様の年齢の2倍の時分は、ギース様が26歳でBIGが33歳なのに、なんぞK.O.F. 96ではギース様が42歳、BIGが35歳なんですか？  
42歳のギース様がタイムトリップしたっていうのならうなずきますが、  
●PN/ひめさま(東京都)

だろーな、特に96とかは、でもKOFってリアルマツチがウリなんだから、夢のような顔合わせを幸運に歓迎する手もあるのでは？ (蒲地)

編集部のみなさんに質問です。  
今、K.O.F. 96でどうして気がなっているのかがあるのです。拳撃は負けた時に何でいっているのですか？  
早くきて分かりますか？ 何であんな長い言葉を使うんですか？  
友達は、「中華マン買ってくるだきやー」って聞こえてくるかいてましたか？ 私にはぜんぜん聞こえませんが、なんにやらなるわろ〜と聞いているんですか？ 本当は聞いていて気になっちゃいますか？  
ありません。どうか私の心のか

編集部のみなさんに質問です。  
今、K.O.F. 96でどうして気がなっているのかがあるのです。拳撃は負けた時に何でいっているのですか？  
早くきて分かりますか？ 何であんな長い言葉を使うんですか？  
友達は、「中華マン買ってくるだきやー」って聞こえてくるかいてましたか？ 私にはぜんぜん聞こえませんが、なんにやらなるわろ〜と聞いているんですか？ 本当は聞いていて気になっちゃいますか？  
ありません。どうか私の心のか

## Q&A

## 読者の移植希望ソフト

この表は、読者からの投票を順にここに加工し、NF編集部にて集計、順位づけしたものです。「可能性」の項目は、現状を考慮した編集部独自の推測にもとづき、判定しています。ですから、例えば新ハード発売などという新展開があれば、可能性はまったく変わったものになります。概略としては、○＝一部移植決定or可能性濃厚(75%以上)、△＝可能性あり(74~50%)、▲＝ちょっと苦しい(49~30%)、△＝ほぼ無理(29~10%)、×＝絶望的(9%未満)となっています。当然同じような状況であっても、SNKとサードパーティ契約があるかないによって、印には大きな差がつかます。  
なお▲はおもに、そのタイトルを従来のまま移植しても採算面に不安がある、と判断されると思われるものが多く、△はハードスベックに問題があったり、サードパーティorクロスライセンス契約がないもの、×は著作権上商品化できないものとなっています。

タイトル(ジャンル)	メーカー	ポイント	可能性
①サイコソルジャー(アクション)	SNK	411P	▲
②天外魔境シリーズ(RPG)	ハドソン	395P	○
③バーチャファイターシリーズ(格闘アクション)	セガ	332P	△
④アテナ(アクション)	SNK	220P	▲
⑤怒シリーズ(アクション)	SNK	219P	▲
⑥ぶぶぶぶシリーズ(パズル)	コンパイル	203P	△
⑦シャイニングフォースシリーズ(RPG)	セガ	195P	○
⑧大戦略シリーズ(シミュレーション)	セガ	163P	○
⑨へべれけシリーズ(エトセトラ)	サンソフト	161P	◎
⑩闘神伝シリーズ(格闘アクション)	タカラ	157P	△
⑪アイス道場(格闘アクション)	SNK	146P	×
⑫サイコソルジャー(アクション)	セガ	123P	○
⑬バトルオメガ(アクション)	セガ	103P	○
⑭バトルオメガ(アクション)	セガ	91P	△
⑮闘神伝シリーズ(格闘アクション)	タカラ	86P	○
⑯マダカルトロップ(アクション)	デーモスト	82P	▲
⑰ジュークワイター(アクション)	デーモスト	64P	▲
⑱ストリートファイターZERO2(格闘アクション)	カプコン	52P	△
⑲ストリートファイターZERO2(格闘アクション)	カプコン	40P	▲
⑳ストリートファイターZERO2(格闘アクション)	カプコン	38P	▲

\*印はCDのみの移植希望。

質問です！ 私がついてる新ハード無双剣の取扱説明書には、英語でプレイできると書いてあるんですけど、試してるところ、日本、USA、ポルトガル、スペインしかありませんで、ゲームは普通でして、ソフトがおかしいのでしょうか？  
●PN/糸城安左(茨城県)  
編集部でも試してみましたが、やはり韓国語は選ぶことができません。  
そこでSNKの広報の方に問い合わせたところ、こうとうや説明書の方の間違いのようです。本当にごめんなさい。  
もちろん、ゲームの方は何の影響もないので遊びたいし、

編集部でも試してみましたが、やはり韓国語は選ぶことができません。  
そこでSNKの広報の方に問い合わせたところ、こうとうや説明書の方の間違いのようです。本当にごめんなさい。  
もちろん、ゲームの方は何の影響もないので遊びたいし、

今月の隣人愛

『今月の隣人愛』は、ネオジオのおかしな遊び方や、自分勝手な考え方、そして替え歌など、不条理な笑いに満ちたネタを募集しています。



初心者VS熟練者  
この方法で平等に？

最近の格闘ゲームでは、初心者（熟練者の差が激しい）。  
 そ・こ・で、その差を埋め込むのできるおもしろい遊び方を教えたところ、やり方はカンタン。

テレビの前に鏡を置いて、熟練者は後ろを向き、その鏡に映るテレビの画面を見て対戦するのです。画面外から思慮、操作とキータの動きがまるごと左右反転するようになります。ガードしづらいこともありますが、さうして、普通に技を出して歩かすとしても、みえさせません。

これで初心者の方も熟練者にも勝てる!!

コンピュータとの対戦に飽きた熟練者のみなさんにもオススメで、

SPN/穂上純矢 愛知県

★PN／穗上純矢（愛知県）

キム先生からの

長崎萌さん(アテナ)の歌  
う「My Love」勇氣を  
出してゝの替え歌です。  
チャンの声でアイドル風  
歌ってください。

正義を語る偽善者  
彼の名前はキム・カッファン  
修業はきつくつらい

●PN / 玲夢理亜（沖縄県）  
 毎日デパートで人逃げ出すこと考えた  
 と不思議な魔法をかけて殺してしまわ  
 まわ  
 コーハンもつとまらないの  
 鉄球大暴走  
 この技を食らって欲しい  
 逃げたいよはやく



●PN/早見草(鳥観県)  
すげ〜、さわやかなイラスト。うん、な  
んかめっちゃめっちゃ気に入ったぞ。怯える  
拳銃がしい感じ。



●PN/合成洗剤イムる(岐阜県)  
忍者って胸元がHって…。そうだよねぇ、  
おいらもそう思うよ。だってアミだよ。  
アミつつたらタイツだし…。

いね♡  
(稲葉)

アンディに捧げる歌…

餓狼伝説スペシャルの頃に  
内輪で歌われていた替え歌で  
す。「キャンディ♡キャンデ  
ィ」がもと歌の「アンディ♡  
アンディ」。

短足なんて、気にしないわ  
デコハゲだってたってだって  
お氣に入り  
新影接ばハメ大好き  
新影園めも大好き  
私は、私は、私はアンティ  
対戦で串仕勝ち、ちよっぴり  
虚しい  
そんな時とついうの、敗者を  
見下けて  
笑って、笑って、笑ってアン  
ティ

おいしい肉



なんだかな。お茶目なことやるなあ、草薙。八神の好物は肉なんだから、こんな格好した



●PN/一条将臣(神奈川県)

## おかんとイオリン



うん!!

夕飯ちゃんと三杯飲みたいから食べろよ?

行。てら。い。



●PN/りういち、N(北海道)



●PN/タケチ (群馬県)  
KOF'96でなく、'95の2人なのはなぜだ  
あ！ なんか'96の方がみんな顔が若い  
よね。スッパリしてるし。



●PN/晩美龍(滋賀県)  
●PN/くれあ蘭須(愛知県)  
●PN/草薙一登(滋賀県)  
●PN/唯蔵雄(福島県)  
おお!! NF常連4人衆の合作だ。エラ  
豪華だな。お友達だったんですか〜!











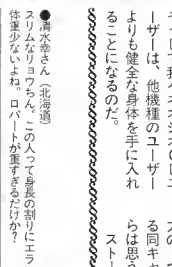
●PN/美少女戦士(三重星)  
ちょよっとお休み中ですか？ あつ、後ろに幻十郎が！ 斬られるぞ。って、そんな卑怯なマナはしないか。



●PN/美少女戦士(三重星)  
ちょよっとお休み中ですか？ あつ、後ろに幻十郎が！ 斬られるぞ。って、そんな卑怯なマナはしないか。



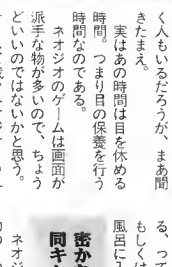
●PN/美少女戦士(三重星)  
ちょよっとお休み中ですか？ あつ、後ろに幻十郎が！ 斬られるぞ。って、そんな卑怯なマナはしないか。



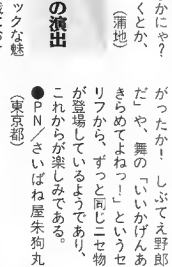
●PN/美少女戦士(三重星)  
ちょよっとお休み中ですか？ あつ、後ろに幻十郎が！ 斬られるぞ。って、そんな卑怯なマナはしないか。



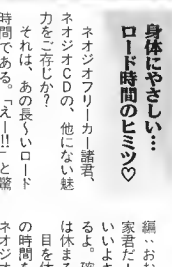
●PN/美少女戦士(三重星)  
ちょよっとお休み中ですか？ あつ、後ろに幻十郎が！ 斬られるぞ。って、そんな卑怯なマナはしないか。



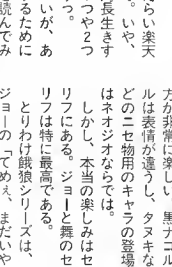
●PN/美少女戦士(三重星)  
ちょよっとお休み中ですか？ あつ、後ろに幻十郎が！ 斬られるぞ。って、そんな卑怯なマナはしないか。



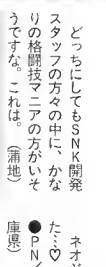
●PN/美少女戦士(三重星)  
ちょよっとお休み中ですか？ あつ、後ろに幻十郎が！ 斬られるぞ。って、そんな卑怯なマナはしないか。



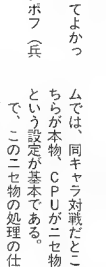
●PN/美少女戦士(三重星)  
ちょよっとお休み中ですか？ あつ、後ろに幻十郎が！ 斬られるぞ。って、そんな卑怯なマナはしないか。



●PN/美少女戦士(三重星)  
ちょよっとお休み中ですか？ あつ、後ろに幻十郎が！ 斬られるぞ。って、そんな卑怯なマナはしないか。



●PN/美少女戦士(三重星)  
ちょよっとお休み中ですか？ あつ、後ろに幻十郎が！ 斬られるぞ。って、そんな卑怯なマナはしないか。



●PN/美少女戦士(三重星)  
ちょよっとお休み中ですか？ あつ、後ろに幻十郎が！ 斬られるぞ。って、そんな卑怯なマナはしないか。

おけにちりーんの友達は「あはっは、留ネキコ」をいまして、やばい血まみりです。●PN/三葉の仲間たち

おけにちりーんの友達は「あはっは、留ネキコ」をいまして、やばい血まみりです。●PN/三葉の仲間たち

おけにちりーんの友達は「あはっは、留ネキコ」をいまして、やばい血まみりです。●PN/三葉の仲間たち

おけにちりーんの友達は「あはっは、留ネキコ」をいまして、やばい血まみりです。●PN/三葉の仲間たち

おけにちりーんの友達は「あはっは、留ネキコ」をいまして、やばい血まみりです。●PN/三葉の仲間たち

おけにちりーんの友達は「あはっは、留ネキコ」をいまして、やばい血まみりです。●PN/三葉の仲間たち

おけにちりーんの友達は「あはっは、留ネキコ」をいまして、やばい血まみりです。●PN/三葉の仲間たち

おけにちりーんの友達は「あはっは、留ネキコ」をいまして、やばい血まみりです。●PN/三葉の仲間たち

おけにちりーんの友達は「あはっは、留ネキコ」をいまして、やばい血まみりです。●PN/三葉の仲間たち

おけにちりーんの友達は「あはっは、留ネキコ」をいまして、やばい血まみりです。●PN/三葉の仲間たち

おけにちりーんの友達は「あはっは、留ネキコ」をいまして、やばい血まみりです。●PN/三葉の仲間たち

おけにちりーんの友達は「あはっは、留ネキコ」をいまして、やばい血まみりです。●PN/三葉の仲間たち





# 投稿規定

各コーナーに賞品進呈制度導入！  
「賞品稼ぎもかなり大歓迎!!」

読者通信欄「パオパオカフェ」  
「パオパオ」

・日々のことや、NFへの  
意見等、気軽なおたまりを  
募集。採用者一名に賞品進呈

・今月の読者愛♡  
・ネオジオの変わった遊び方  
や、替え歌等の他遊び心満点  
のネタを募集。採用者一名に  
賞品進呈

・今日のソフビネーション  
・マジンな意見をどうぞ。採用  
者一名に賞品進呈

・ネオジオの同僚♡  
・ネオジオの魅力を大解剖す  
るおたまりを待つてよん  
採用者一名に賞品進呈

・こんな空耳♡  
・キャラボイスの空耳を募集  
。採用者一名に賞品進呈

・裏技コーナー♡  
・読者の裏技や得意技を大募集  
集!!。優秀なものには賞品を  
進呈!!

・愛のてびき♡  
・技系以外のおかしなネタ  
と写真。募集。秀作には賞  
品の進呈!!

・アメリカへの夢望♡  
・意見もつけつけてるよん  
AQ&V  
・ネオジオに関する質問をど  
んどん送ってね。

・キャラコレ♡  
・好きなキャラへの思いをぶ  
つけてね。素晴らしいレター  
には賞品を進呈

・サイスはバカキ。比喩が  
同じなら拡大も可。裏面には  
必ず住所、氏名、生年をを  
記入すること。優秀作に賞品  
進呈

・4コマまんが♡  
・縦50mm、横45mmの比率  
で拡大可。タイトルも忘れ  
ずに。優秀作に賞品を進呈

・ネオジオ特選同人誌コー  
ナー♡  
・掲載希望の同人誌とタイ  
トル、サイズ、印刷方法、ペ  
ージ数、金額及び支払い方法  
スケジュール、緊急連絡用電話  
番号(掲載しません)を記入  
して送ってね。希望掲載期  
限もあれば記入するのじや

・ネオジオの移植希望ソフ  
トを募集

・文通やスクリーンバーな  
どの募集告知掲載。いたず  
らは絶対にやめてね

・売買取換希望♡  
・売りたい物、買いたい物  
交換希望の物を募集。ただし  
売買に編纂部は関係なし

・好きなネオジオキャラを男  
女3名ずつ選び、順位とコメ  
ントをつけて送ってね。コメ  
ント採用者一名に賞品進呈

・関字以内のネタを募集。端  
ダジャレなら可。賞品  
進呈制度もあり

・コスプレ写真を募集。ただ  
し他人の写真を手紙に送った  
ものは不可。写って入る人  
のPNは必ず記すること。天  
晴賞には賞品進呈

・カプセルの誘惑♡  
・カプセルソフトを募集。誘  
惑賞には賞品を進呈

・家庭版ソフトのハイスコア  
を募集。記録を3ヶ月以上維  
持した方に賞品を。半年に1  
回ポイント上位3名にNF特  
性メダルを贈呈の上、誌上で  
コメントを紹介。詳細は104P

・読者創作ストーリー♡  
・新作ストーリーを募集。文  
字数は、13字×100×200行程  
度。タイトルやキャラはネオジ  
オならんでも可。採用者には  
賞品を進呈。詳細は104P

・好きなネオジオソフトを募  
集。詳細は104P

・新作ソフト期待度ベスト♡  
・未発売ソフトの期待度一つ  
づつ、そのコメントを書いてネ  
ッ。各コーナーの締切は毎月5  
日。また各コーナーの賞品進  
呈者は、PNの印が★印に  
なっています。賞品は、非売  
品のネオジオグッズです。

いすれも住所、氏名、年齢  
職業、電話番号、コーナー名  
を明記し、左記宛先まで、  
〒112東京都文京区水道2-13  
12101 編集 雑誌文芸  
分室 ネオジオワールド編集  
部、〇〇コーナー係

▶読者通信欄「パオパオカフェへようこそ!」

オフライン 開立前から読んでいたんだけど、P.5のK&F95の巻の閉封のやり方、あれって「ホム」って聞えませんか? ねえ。●P.N. 読者通信(●) 〇〇コーナー、ネタが、まことに送られてきたで、仕方がない。実は移封のちったとみて、P.5のK&F95の巻の閉封のやり方、あれって「ホム」って聞えませんか? ねえ。それらを直に白する後に押しつぶさないとだ。それらを直に白する後に押しつぶさないとだ。

## ネオジオ特選同人誌コーナー

<p><b>LUCKY STRIKE '95</b></p>  <p>●ライフルチーム中心のKOF '95本。ギースとビリーの話が盛りだくさん!! B5/72P/240円無記名小為替+190円切手+宛名シール/〒237 神奈川県横浜青葉区船場町7-16 三越方 NGF (発行: 灰松樹)</p>	<p><b>暴走チャイル</b></p>  <p>●KOF '96の本。5巻。オールキャラですが、どっちかっていうと新キャラが中心かな? B5/72P/240円無記名小為替+190円切手+宛名シール/〒500 岐阜県岐阜市千手堂中町1-14 ひらのわたる (PUNNY'S AND R・S・C)</p>	<p><b>でも、やっぱりワニが好き</b></p>  <p>●ジョー・ヒガシの本。ギャグもシリアスも、ジョーばかり!! B5/72P/240円無記名小為替+190円切手+宛名シール/〒513 大阪府八尾市松崎町3-1-2 宮内尚美 (発行: TRIPPIN MONKEY)</p>
<p><b>君が大好き</b></p>  <p>●カメノコの本! 黒ガム×紫ナコの話もあり。ラブブな2人が超ワイイル!! B5/72P/240円無記名小為替+190円切手+宛名シール/〒901-03 沖縄県東海部市潮平573-4 あけぼのマンション306号 石丸乃り子 (発行: 千葉謙光クラブ)</p>	<p><b>BIG 2</b></p>  <p>●KOF '96+96の本。テリと京が中心かな? でもサム親子の話がグー!! B5/72P/240円無記名小為替+190円切手+宛名シール/〒350-13 埼玉県狭山市大字水野316-6 増子里美 (発行: 地球神楽堂)</p>	<p><b>天舞烈殺II</b></p>  <p>●ニシヤマスタースの本。サスケ、カムイ、黒鳳ファンは見るとっぴやない!! B5/72P/240円無記名小為替+190円切手+宛名シール/〒983 宮城県仙台市宮城野区五輪2-13-33 郷楽真等(発行: ZIPANGU RED)</p>



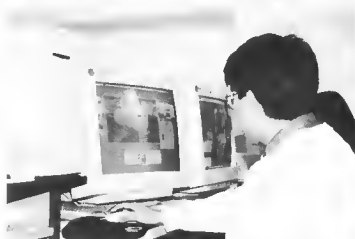


求人倍増!就職抜群!生徒の高度な作画力とマシン技術に業界が注目!

# コンピューターゲーム科

## アニメ技術がゲーム制作に生きる

新鮮なストーリー、ユニークなキャラクター、美しい画面をつくる背景画、自然な動きの動画描写。これらはゲーム制作にたずさわって初めてわかるアニメーション技術。開発マシンはもちろん、作画技術はGデザイナーになるための重要な要素だ。



↑PowerMAC9500での実習。チームを組んでゲーム開発実施。



↑GATEWAY2000での実習。↓PC9821での実習。



99年4月生 願書受付中

◆来て見ておどろいてほしい!!  
最新マシンと環境。就職実績。授業  
内容と修得技術。そして適正学費!!

現場でやっていることを授業で学ぶ!  
この学院はアニメーション技術の確得はもちろ  
ろん。CG科ではソフト開発会社なみのマシ  
ーンや設備を整えている。また、先生方も現  
役のGデザイナーなので、ゲーム制作には大  
変楽しい。いまはチームを組んでシミュ  
レーションゲーム、RPG、3Dアニメメ  
ーション作品の制作をしているが、みんな夢中にな  
って作品に取り組んでいます。この作品は、  
ほかの最近作。ホントはメカものか得意なん  
です(コンピューターゲーム科2年・神田毅)

体験入学実施中!!  
10月12日(土) 11月9日(土)  
12月14日(土) 1月18日(土)

97年度生・各科願書受付中!

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人 日本漫画家協会賛助会員・社団法人・日本映画テレビ技術協会々員・財団法人 日本視聴覚教育協会々員

## 東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・籍謄名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。



# 天晴

サバイバルゲーム用に電動  
M-16ベトナムバージョンを  
買うかと画策中の原様がお  
送りする。前号からタイトル  
まわりの変わった『天晴』。  
じゃ、行ってしましょか!!

## 草薙京



●PN/淳ゆきこ(兵庫県)  
手堅く月も平々にフルマラソンを  
相成りまわってやっとなつた草薙  
サンダーでもやっか。そんな時はあ  
の人に参戦を!!

## ゲニッツ&草薙京&神楽ちづる



●PN/ゲニッツ=中村葉弥&京=プリン&ちづる=  
みなつ(埼玉県)  
ジャベン! ポスキャラ! 参戦リナリ。しかも2人。  
ゲーム大会で野中さんにカウンでた酔っぱらい(修羅騎  
士)にもよろしく。なんちて。

## レオナ



●PN/みいす(広島県)  
オロチの力でスカイを飛ばすレオナさんじゃ。  
例のイラストと同じであるが、本人も2対戦の通  
り、向きが逆じゃ(笑)。残念。

## リムルル



★PN/愛知翔(東京都)  
くといよしじゃが、侍やる人つてロケに観るの好きネ。ワシなん  
か夜の竹林いってら遊ばせて行な。ま露

## アンティボガード



●PN/八穂文由美(千葉県)  
写しはアンティボガードが、本人は手巾一拭きするジョー使いた  
そうじゃ。さすがにジョーでせえんわ。ワンはやったとどあけ  
ど。

## テリーボガード



●PN/テリー(ち) (宮城県)  
やっとなおさオといえ基本はテリーだじゃな。あんま投部  
ねーじ。96じゃあまっちやつて寂しい。いえる!! でも使った。

## 今月の天晴ス波特

アツサリ終わる。思いきや、  
どうにか4回目をしかえるこ  
とができた。天晴へホット。  
こんなコーナーに投稿して  
くれるなんて、N干渉者はイ



インはつかりじゃ(感動)。  
では早速、長野 N/でん  
Pさんの衣装を紹介じゃ。お  
題はJK大喜びの自己影二。  
衣装の内訳はフーと二。  
合計費用...7千円くらい。製  
作期間...1週間。このこと  
背中の炎マーク。手巾に苦  
勞したどのコメントつきじゃ。



うむ、もう一つ細かく書  
いて欲しかったが。ま、本  
人も指摘の通り、天晴初の  
影二コスプレ写真。フーと  
でラシの勘違い。もしれん  
がなかったよネ。今まで  
今後も影二にこだわって  
ていたみたいじゃな。  
てなわけで、相変わらず天  
晴スポットへのおガキ募集  
中。衣装の製作費や製作期  
間のかかるメモを一封のうえ  
「天晴」までヨロシク。





●PN/RURU (福岡県)

これでどうかしら！ って強いお姉さまでしゅ。なかなか勝てないけど、負けても彼女の踊りが見れるからいいかな？



●PN/舞ダーリン(広島県)  
魅せられてしまうっ…。その乳に!! ああ胸に止まった  
蜂になりたいでしゅ(笑)。ああ、うちやましい。



●PN/細川文造（大阪府）

髪を下ろした俺様もなかなかだろ？ おおっとこんなに  
きれいな髪を見たら、また俺様のファンが増えちゃう  
ぜ！



●D.N.西都夢（神奈川県）  
おげさですよー♡ ここのカンシー ありがとう、よく読んで頂きます。



●PNケイタ（兵庫県）  
今年もヒリに出てほしいがったなあ。ハワード・コネクションチームとがね。来年期待して待つしかできないのよねえ。



大自然のおしおきです。



●PN(天崎出雲(北海道))  
すげーかわいいうすね、このクラーク♡ もしかして、グラサン取るのミニチュアになっちゃう体質とか? なんでね(笑)

# 今月の誘惑賞



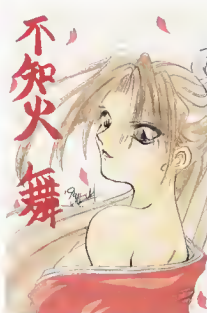
●PN/はるCHAN (岡山県)  
月を眺めながら1人、杯をかたむける幻十郎。うーん  
やっぱり秋はお月見ですね。風流じやう。



●PN/百式らん (東京都)  
カワイイハ神庵チームだ♡ お色気ムンムン  
ンダルトチームって感じだからこういう  
のも新鮮だね!



●PN/針田待子 (大阪府)  
どうしたの? 僕、道に迷っちゃったの  
かな? でもあんまりボーっとして歩て  
ると危ないよおさんにさらわれちゃうろ!



●PN/MIZUKI (兵庫県)  
ちょっとだけよ♡ あんたも好きねえ。は  
い好きです! なんつたらアンディに怒  
られちゃうね。きつこ。



●PN/園々美 (北海道)  
うわーこの髪が綺麗♡ としてあなたを羨ましいのや  
うな顔の男の人をいれたいかなんかの夢があるし♡



●PN/勇神新名 (宮城県)  
さっすがハイデルリンの慶美子!! 強さはハン  
パじゃないよね。レオナちゃん! しかも可  
愛いなんて、なんて罪人なんだ。君は!!



●PN/わたり百々 (山口県)  
やったー♡ 今度は兄さんがメインだあ!  
でも弟君は不満みたいねえ。「するいよ兄さ  
ん! 僕だって巨立たいよ〜」ってか?



●PN/荒井チェリー (福岡県)  
えっ! ルーミどうしたの? なににこっ  
ちにおいでって? わかったよ..。今行くか  
ら待っててね♡



●PN/倉長行矢 (福岡県)  
チヨイがブルーでチャンガイエロ..。おお! び  
ったりしないや! カラ..ならではだよね。こ  
ういうのって。



●PN/マリ-使い (茨城県)  
なんか秋です。マリ-の想像がしっとりしてて  
いいよね♡ うーん。大人の女ってカンジでし  
ゆね! ふ..。



●PN/真弓巧 (岡山県)  
赤バツのサスケちゃんだ! グレ怒ですか..  
まあ彼の場合、振っ返になっちゃったわけです  
から、初めからグレてるような..。



●PN/菰蔵かなん (鹿児島県)  
まっ、まいいました! キング様っ! はい  
おっしゃる通りおっしゃるが..。

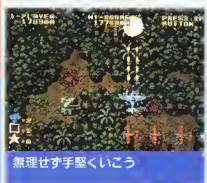


## 132



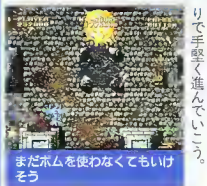
地上面 ステージ3

前半はアイテム戦闘機が画面外周をまわったり、画面中央へいきなり登場するものが多いので、アイテム機にはまわれそうになったらボムを使って破壊しよう。あとはステ



無理せず手堅くいこう

ジーと似たような感じの攻撃が後半まで続いた。後半は、斜め45度で攻撃してくる戦闘機とホーミングミサイルの複合攻撃で攻められるが、こもボムを使うつもりで手堅く進めよう。



まだボムを使わなくてもいいぞ

地上面 ステージ4

前半は、森と土地みたいな場所になっている。ここには結構アイテム編隊が多く出てくる。アイテム編隊が出てくる間は、他の戦闘機が出てこないので安心してアイテムを取ることで安心してまた戦も画面端にいるヤツ以外ほとんど危険はない。



こーで処理できるぞ (ちよことオーバー)

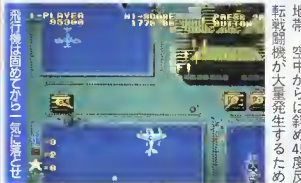
後半は、ホーミングミサイルと斜め45度反戦闘機がミックスして出現する場所があるので、そこは画面端にいてやらせよう。ホーミングミサイルが処理できない (壊さないとずっと目機に向かったら誘導してくる) と思ったらボンバーを使う。



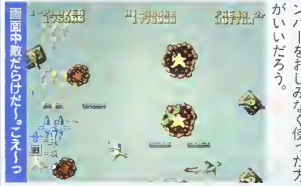
もう我慢できない。ボンバー

地上面 ステージ5

前半の港は戦車、ボートの配置がいやらしく、全部処理できないので、画面端の戦車などは残しても仕方ない。戦闘機に対しては、セオリー通り片側に固めてから倒そう。後半は、地上面最後の発狂地帯。空中からは斜め45度反戦闘機が大量発射するため、



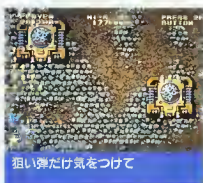
このボムでお掃除じゃ



3WAY弾はできるだけ大きくよけよう

ボス ドナMk.II

この2つの戦車は外側に2門の砲台がついており、この砲台は真上に撃ってくる。中央で2台の戦車が連結すると、真ん中についての砲台が狙い強いローリングフレームバリア砲台の周りで回転する。自機ショットもかき消すので、攻撃してくる。交互で数回、攻撃が入り替わったあとに連結解除される。連結を解除したあとは、固定砲台+真ん中の砲台が開き、画面外周を回りながら狙い弾を2発発射して、再び真ん中で連結する。



狙い弾だけ気をつけて



隙間に入ろうとするのは危ない

ボス ゲンバオー

両脇についている鉄球は、自機と縦軸があうと方向から攻撃してくる (鉄球自体は画面外に飛ばす)。たまに少しだけ下に飛ばしたあと、引込めて再び画面奥に向かって飛ばす。いったんフェイントを仕かけてくる場合もある。また中央にはばらまき狙い弾砲台がついてくる。ばらまき狙い弾は鉄球の処理の妨げになるので、最初に破壊が必要。あまり耐久力がないので、弾よけの必要があまりない。後半は、真ん中に破壊できない3WAY砲台が現れるが、そんなに危険じゃないので、



この鉄球がこつ〜とくるのだ



1 面のボスと同じ要領だ



このボムでお掃除じゃ



3WAY弾はできるだけ大きくよけよう

ボス ジャバラル

このボスは左右のパーツから本体が撃つ5発に拡散する3WAYの、下のハッチから2カ所の砲台から発射する弾を撃つ。安全に戦うのなら左右どちらかのパーツと砲台を巻き込むようにボンバーを使う。片側に逃げ場所を作り、もう片方は攻撃の命を懸けて、パーツを破壊しよう。



3WAY弾はできるだけ大きくよけよう



**豪華絢爛！ キャラ総数  
17名のこの迫力!!  
待望のサムライシリーズ  
第4弾がついに登場だ！**

©SNK 1996

SNK	格闘アクション	容量未定
MVS	カセット	CD
発売日未定 価格未定	12月発売予定 価格未定	7月1月発売予定 価格未定

## STORY

1788年・初頭。世界中に起こった災厄は「彼」が1人の剣士に倒れることによって、平穏を取り戻そうとしていた。しかし、冷害、洪水、大火、飢饉などのあらゆる災厄は今もなお、人々を苦しめている。

そして、天明8年、秋。

肥前・島原に巨大な稲妻が落ちた。その天を揺るがす稲妻とともに、島原近辺はその様相を一変させた。そしてその中心であった島原城は、日に日に姿を変えて、小浜・九千部・深江などの近隣の村や集落を呑み込み、拡大していった。

その邪悪な外観と怨霊の呪詛に呼応するかのようになる「彼」の稲妻が闇にうつるという噂が広がるにつれ、いつしか人々は、その城を「天草城」と呼び、畏怖しながらも、その声に救いを求める者もいた。

その魔城の主こそは、かつて幕府軍によってこの世を追われ、恨みと復讐欲により150年の時を経て魔界から蘇った

「彼」、「天草四郎時貞」であった。その目的は全世界を征服し、この世に理想郷を創ることであった。

天草四郎時貞は理想郷創造に必要な「絶対的な力」を得るために、魔界にしながら自我を持つ「壬無月斬紅郎」の「魂」を現世に召還した。

しかし、天草の予想を遥かに越えた「力」を持て復活した「斬紅郎」を抑えることのできない「彼」は、「斬紅郎」を呪法を用いて一時的に魔界に幽閉しておくことしかできなかった。

天草四郎時貞は、その斬紅郎の持つ「絶対的な力」を操るため、そして自らの失った「力」を再び取り戻すために、「魔城」を用いて人々から魂を吸い取っていった。その「魔城」からの波動による騒乱は島原半島だけに止まらず、日本国内そして海を隔てた国々へ広がろうとしていた。

そして再び、世界は混沌の時代へ向かうとしていた。

全国のサムスピファンのみならず、お待たせしました！ 大人気サムライシリーズ4作目がついに我らの目の前にっ！ 待ってたぜー！ 注目すべきは、前作からの12名+旧サムライシリーズからの3名+新キャラ2名の、総勢17名という豪華な顔ぶれ！

今回は全体のストーリーはもちろん、各キャラのサイドストーリーもばっちりお届けしちゃうぞ!!

前作と同様、上級者向けの「剣聖」、中級者向けの「剣客」、初心者向けの「剣客」。



最高レベルは剣聖だ。カッコいいじゃん

今日が第1回、明日は第2回と



### レベル選択

基本的には、前作のシステムと同じだが、こちらはもう新作！ さらに改良され、進化したシステムがキミを待っていること必至！ ただ、今回は詳しい情報はまだないので、本当に軽く触れるだけだぞ、許してね。

### 剣質選択

この前作同様、「修羅」「羅刹」の2タイプの剣質からどちらかを選択する。カラーなどのグラフィック面の違いはもちろん、使い

### 怒り爆発モード

詳しいことはまだ分らないが、どうやらサムライシリーズでお馴染みの「怒りゲージ」に、さらに追加されたモードらしい。

その他、サムライ名物「武器職は技」の入力操作が簡単になっている。また、このように気になる情報も入ってきているが、詳しくは来月まで待つてくれ！ (泣)！

あの「怒りゲージ」のバリエーション版なのか、どちらにしても、これによって一層緊迫した勝負になることは間違いないらしいぞ。

システムなんぞをかる〜く〜

る必殺技もそれぞれ違うので、いつてみれば、34キヤラ×2、つまり全7キヤラ分楽しめるってわけ！ お待たせ！！

※画面は開発中のものです



# 総勢17名の サムライたちと 彼らの目的を 一挙大公開!

理想郷を目前に、世界に災厄をもたらす「天草四郎時貞」を倒すため、サムライたちが再び立ち上がる!

ラ3名を加えた総勢17名、そしてそれぞれの闘いの目的を今ここに公開!  
お馴染みの仲良し姉妹、ナコ&リムに加え、なんと新キャラ2名と、旧作キ

## 新キャラ2人は忍者兄弟!

かき まさ げつ  
**風間蒼月**

「抜け忍」の弟を追う兄



「抜け忍」となった弟を追わなければいけない立場から「追忍」となり、弟を追ってうちに「魔城」へと辿り着く。

妹のために  
「魔城」へ!

かき まさ  
**風間火月**

妹の体の異変は「魔城」が原因と知り、控を破って「抜け忍」となり、「魔城」へと向かう。



ドーナツ効果いくわまん♡ 気になる輪っかだ

燃えとる燃えとる... 名前からしてやはり炎の男?



ヤラも兄弟! 兄弟マニアにはたまらないな。

## 祝復活! あいつらが帰ってきた!!

タムタム

村の異変から「悪い神」復活を感じ取り、再び「仮面」をつけ、日本に向かう。

今度の俺はサルじやねえ!



女王、再び日本上陸!

シャルロット

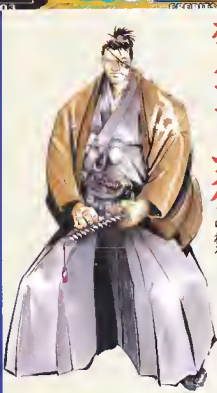
祖国の異変を感じ取り、原因究明のため、再び日本へと向かう。



柳生新陰流にかなうかな?

柳生十兵衛

国内各地の異変の原因が、「魔城」であることを知った柳生から、調査・討伐を命ぜられる。





# 前作に引き続き登場の12名のサムライたち

今度こそ決着をつけてやるぜ！

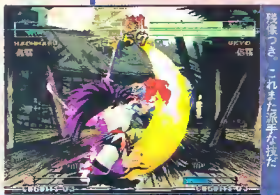
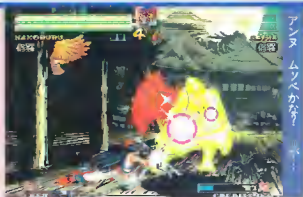
**霸王丸**

「魔城」の復活とともに、「天草」の気を感じ取り、決着をつけるため「島原」へと向かう。



いくよ、ママハハ！  
**ナコルル**

「魔城」出現によって崩壊しようとしている自然を守るために「島原」に向かう。



幕府の密命で動く影！  
**服部半蔵**

国内各地の異変の原因が「魔城」であることを知った幕府からの密命で「魔城」破壊を命ぜられる。



相変わらず正義の使者！  
**ガルフオード**

この世にはびこる「悪」を倒すため



「鬼」だと？ 本当か？  
**千両狂死郎**

「肥前」巡業中に「鬼」の噂を聞き、その真偽を確かめるために「魔城」へと向かう。



姉さま、私も一緒にいく！  
**リムルル**

「魔城」出現によって崩壊しようとしている自然を守るため、また、姉・ナコルルを手助けするため「島原」へ向かう。





霸王丸：殺す！  
牙神幻十郎

主殿の幸せは私の幸せ  
橘右京



「気に入らない奴を斬りながら、霸王丸を『殺す』ためにだけに追い続けるうち、島原に辿り着く。」

俺を死なせてくれ！  
首斬り破沙羅



破沙羅自身が「死ぬ」ために殺さなければならぬのは「斬紅郎」ではなく、己を復活させた「天草」であることに気づき、「天草」の氣を追って「島原」へ向かう。



もう一人の自分を追って…  
天草四郎時貞

「斬紅郎」が島原にいる…！  
花誦院骸羅

「鬼」の氣を感じて島原へ！  
緋雨閑丸



鬼像が壊れていることを不審に思い、「斬紅郎」を探すうちに、「魔城」から流れ出る「氣」の中に「斬紅郎」の「氣」を感じ取り、「島原」に向かう。



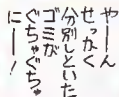
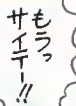
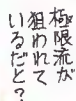
もう一人の自分自身（闇側の魂）を探して倒し、再びひとつとなる。「魔城」へと向かう。





三匹が行く！

©SNK 1995/1996



何者かに狙われていらしいんだ





## ザ・キング・オブ・ファイターズ '96ムービングペット



『KOF'96』人気の4キャラのマスコット人形。各キャラ吸盤タイプとキーホルダータイプがあり、8体1セット。

価格: 2,060円  
送料: D (送料一覧表参照)  
商品番号: MP-KOF-01

## サムライスピリッツ・タペストリー

A2サイズ  
(594mm×420mm)。  
5種類1セット。



価格: 3,090円 送料: E (送料一覧表参照) 商品番号: TP-SAM-01

## フィギュア

### クレーンゲームのフィギュア

価格: 2,060円  
送料: D (送料一覧表参照)



●龍虎の拳 外伝(10体1組) 商品番号: F-RYU-01 ●サムライシリーズ(10体1組) 商品番号: F-SAM-02

## テレホンカード



●ナコル・リムルル  
商品番号: T-NR-02

NFオリジナルテレカ。  
各限定300枚!

価格: 1,236円  
送料: A (送料一覧表参照)



●舞・ユリ・アテナ 商品番号: T-YMA-04

## ポストカード

6枚セット



価格: 309円  
送料: C (送料一覧表参照)  
商品番号: PS-01

ネオジオフリークサービス部提供

## NEO・GEOオリジナルグッズ 通信販売 コーナー

## 草薙京ジグソーパズル



300ピース  
(サイズ:  
38cm×26cm)。

価格: 1,545円  
送料: D  
(送料一覧表参照)  
商品番号:  
P-KYO-01

## Tシャツ

イラストは森気楼。  
M、Lから希望サイズを必ず明記



価格: 2,884円  
送料: B (送料一覧表参照)  
商品番号: S-YMA-01

## ステッカー

ヨコ16cm×タテ8cm



●覇王丸(2枚1組)  
商品番号: ST-HAO-03

価格: 1,030円  
送料: C (送料一覧表参照)



## 通信販売利用時の注意

- 商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(「申込方法」参照)。
- ※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などのご注文は受け付けておりません。
- 商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
- ご注文日から商品の到着までには、2〜4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
- 在庫品少の赤印のあるものは、事前に在庫のご確認をしていただいた方がよいと思われる商品です。
- お届けた商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換いたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の「料金償払い」をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元で商品が到着してから10日以内をお願いいたします。
- 金額はくれぐれもお間違いのないようお願いいたします。送料の関係からお取りなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

【お問い合わせ電話番号】

☎03-5395-6314 ネオジオフリークサービス部

## 送料(手数料)一覧表

<b>A=いくつでも100円</b>	<b>D=2個まで500円、</b>
<b>B=いくつでも500円</b>	<b>3個以上800円</b>
<b>C=1個100円、</b>	<b>E=1個1,000円</b>
<b>2個以上200円</b>	

※各品別送料異なる商品一箱で注文される場合は、一箱当り送料のみで結構です。

## 申込方法

- ①現金書留をご利用になる場合
  - ◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
  - ◆現金書留の封筒の中には、商品の価格+送料(手数料)と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
  - 【宛封する紙に記入するもの】
  - ①郵便番号と住所 ②氏名 ③電話番号 ④商品名と商品番号
  - ⑤数量 ⑥商品と送料(手数料)の合計金額
  - 【送金先】
  - 〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
  - 株式会社 分室 ネオジオフリークサービス部
  - 「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
  - ※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円〜600円程度かかります。
- ②郵便振替をご利用になる場合
  - ◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
  - ◆表の各欄に、記入例を参考に、口座番号、商品と送料(手数料)の合計金額、さらに住所、氏名、電話番号、そして加入者欄に「ネオジオフリークサービス部」とお書き添え記入します。
  - ◆口座番号は「00160-5-105479」です。
  - ◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、①商品名と商品番号、②数量、③商品と送料(手数料)の合計金額です。
  - ◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
  - ◆通常手数料は60円程度です。

## 郵便振替用紙の記入例

1枚目

口座番号を記入します

加入者名を記入する欄です

あなたの住所・氏名と電話番号を記入します

希望商品の価格と送料の合計金額を記入します

左と同じ内容を入力します

2枚目

通信欄には、希望商品名と商品番号、数量、商品の価格と送料の合計金額を記入します

その他は1枚目の複写になっているので、ここには記入しません

## ハード

### ●NEO・GEOCD

価格:33,784円

送料:E(送料一覧表参照)

商品番号:H-NC-02



### ●NEO・GEOCD2

価格:43,775円

送料:E(送料一覧表参照)

商品番号:H-NC-03

## 周辺機器

### ●ネオジオCD 専用コントローラー

※ハード3機種とも使用可能

価格:1,854円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:PA-CNT-02

ネオジオCDやCD2に付属されているパッドタイプのコントローラー。

### ●ネオジオCD コントローラープロ

※ハード3機種とも使用可能

価格:4,017円

送料:E(送料一覧表参照)

商品番号:PA-CNT-03

ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

### ●RFコンパター

※ハード3機種とも使用可能

価格:2,678円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:PA-CNV-01

ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

### ●RGBケーブル

※ハード3機種とも使用可能

価格:2,266円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:PA-CAB-01

21インチのRGBマルチコネクタ付きのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

### ●ネオジオCD ステレオAVコード

※ネオジオCD、ネオジオCD2で使用可能

価格:1,236円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:PA-SAV-01

音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CD2に付属されている。

### ●モノラルAVコード

※ハード3機種とも使用可能

価格:1,236円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:PA-MAV-02

音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

### ●ネオジオCD ACアダプター

※ネオジオCDのみ使用可能

価格:3,605円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:PA-ADP-02

ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

### ●ネオジオCD2 ACアダプター

※ネオジオCD2のみ使用可能

価格:3,605円

送料:D(送料一覧表参照)

商品番号:PA-ADP-03

ネオジオCD2に付属されている電源アダプター。

※周辺機器に関しては、10月9日より商品の価格が変わりましたのでご了承ください。

## ソフト予約受付中!



### ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(CD)

発売日:10月25日

価格:7,519円

送料:E(送料一覧表参照)

### ●真説サムライスピリッツ武士道烈伝(CD)



ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・希望商品名を明記し、ハガキでネオジオフリークサービス部までお申し込みください。支払い方法等は後日ご連絡させていただきます。

商品の発送には発売日より2〜3日かかります。発売日直前に申し込まれた方は、さらに発送が遅れる場合がございますのでご了承ください。

NEO・GEO FREAK 11月号  
第2巻第11号 通巻第18号  
1996年11月1日発行 (毎月1回・1日発行)  
定価580円 (本体563円)

発行所 ●株式会社 藝文社  
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9  
出版営業TEL 03-5892-2051  
広告営業TEL 03-5892-2052  
編集部 ●株式会社 藝文社 分室  
〒112 東京都文京区水道2-13-12  
TEL 03-5396-6314  
印刷 ●三晃印刷株式会社

●発行人/中西吉永  
●編集人/編集長/勝安基  
●副編集長/片桐誠、伊丹純  
●編集スタッフ/新井正信、稲葉祥子、岡地  
美樹、林山真恵、平田政憲、吉田定広、片  
山竜子  
●収録スタッフ/ジイケイ、モリスケ、修  
蔵騎士、廣、風のFLN、蒼炎騎士ゆづ、  
Dr.、ちん、DSP-たろりん、奥中秀雄、  
リトマス兄弟、T-DEN、ISHIAR、  
H.K. G-ARM、ウェッピン=イレース、  
無双拳士、MASA藤原  
●制作スタッフ/編集者/山田原一  
●制作協力/PRIMMARY GRAPHICS  
(山田幸平・川口隆一・桂田和郎)、紙屋一  
村、木野雄、松永一夫、羽川賢司、早川紀代  
子、APO DESIGN (北田晴美・平井勉)、  
小野貴由美  
●サービスク/森くら  
●広告営業/山田珠恵、印牧利昭、小林将  
秋、内野幸幸、奥田紀子、古部啓介、小林  
幹雄、横谷由、奥田昌彦、奥田雅弘、作花  
組、中川真彦

協賛/株式会社エス・エヌ・ケイ

## 12月号予告

次号は11月8日発売  
定価580円(本体563円)

# ザ・キング・オブ・ ファイターズ'96

■連続技特集

# 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

■バトルシステム

## 超鉄ブリキンガー

■ステージ攻略第4弾

## サムライスピリッツ天草降臨

## 走召! 編集後記

●今月はかなり素直な進行で余裕たっぷり。でも来月はまたKOF'96のムックがあって、地獄の再戦? 片桐くん、お疲れです。仕事やめれば、また解が生まれてくるよ、さっさと(勝俣)  
●この編集部に入って1年半。長いようで短い時間でしたが、この度、この編集部を退くことになりました。まあ自分がいなくても、この本はまた大丈夫でしょう。あとは宣しく。(片桐)  
●明大前常連と飲みに行った。といって僕はもはや常連と呼べるほどでもないんだけど。しかも年下ばかりで話についてゆけぬ。借金巻、朝までつきあわせてゴメン。(伊丹)  
●この間カウを買いにいたたらんと橋渡を発見。あまり深く考えずにありあけず購入。指輪物語のカード入ってなくてガッカリ。伊丹さん、ニセNBAカードいりませんか? (新井)  
●今月は楽勝!! こんなに仕事が楽だったのは久しぶり。気持ちよくなってきてきたし、イタリヤ料理もいけけど、これからは赤ちょうちんかな? ねえ、なつみさん。(稲葉)  
●ついに念願のニューマンガを買った。軽くて小さくてナイイなつ。ノートは。誰か前のパソコン買取りませんか? あの日記物持してくれたさん、さんざんやってた。(涌地)  
●利用者が同じ所と友達が引越してきた。意味が同じ人なので、超ラッキーって感じ。(笑)。

これで育成ゲームがわり放題!! って、やる時間あるのかしら? すべては自分次第...。(林)  
●東ポリゴン格ゲーを少しやったり、相撲のプロボーションの悪さを絶句。やはりパンクラチオンか...。ネオジオでは、風雲に少し期待している。面白いといひ。(ジイケイ)  
●先月は後記が書けなかった。こえっ。格ゲーで書いたがボクモン買った。楽しい。既にクリアしたので愛するカピゴンを育成中。マジハマるんでGB持ってる人は買わしめ!(モリスケ)  
●宣、自分が書いた攻略文を久々に見たんですが、「終わってる!」と思った。これからは下手なりに頑張りたいと思ってますんで、どーか見捨てないで下さい...はあ。(修蔵騎士 廣)  
●最近またシューティング少ない。格ゲー下手な僕には苦しい時期。ちら師匠と2人でSHIT講座でもやりたいな。うひ。ファンタターくれた人ありがとう。(DSP-たろりん)  
●俺っちもNFIイベントに行きました。そのとき話した秘書さん達は岡山からの参加。毎月のしめと聞き、改めてより良い攻略を書こうと決意。励みになりますサクススっ。(ゆーち)  
●実はブリキンガーはちょっと面白いのではないかと思いついて今日のこの頃。相変わらずトーヨーコでガレキやっています。実はトーヨーコ台空ちゃっかり復活しました。(Dr.、ちん)  
●引越してこないんですけど...。大変なんです。片付けが終わらないと、遊びに行けないのがつらいです。はやく東ポリゴンを元気に会いに行きたいの〜。(田原)  
●今月は某コーナーのお陰で某某校生の魅力についてひたすら考えるハメに。その際誰に話るでもない謎の読者層を浮かべていたという林様の証言にちょっぴりアニムエ。(森)

### ◆巻頭特集

## ネオジオ・ キャラクターグッズ

## ◆オールドゲーム攻略 ゴーストパイロット

### ◆もう一度愛して♡

## 得点王

### ◆声優連載コラム

## 生駒治美〜碧い砂時計 コング桑田〜人生、あーこりゃこりゃ 安井邦彦〜遊びは終わりだ!! 桜井智〜T-mode

(内容は都合により変更になる場合があります)



神鳳拳 雑誌プレゼント用  
テレフォンカード/5名  
(ザウルス)



神鳳拳  
CDソフト/3名  
(ザウルス)



餓狼伝説3 CDソフト/10名  
(SNK)



パルスター  
音楽CD/5名  
(エイコム)

マジカルドロップ  
バンダナ/5名  
(データイースト)



草薙京バッチ/20名  
(SNK)

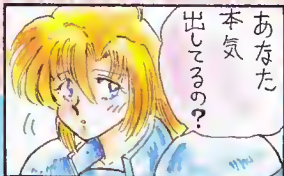
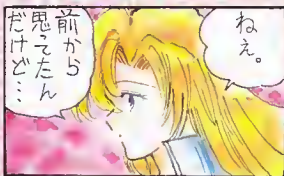
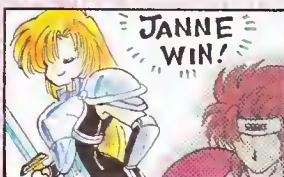


**応募の決まり**  
申し込みハガキに希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を添えて、封筒に入れて封入し、必ず「応募」の切りは11月15日必着。  
発表は1月号(12月15日発表)迄。  
**ネオジオワールド6月号プレゼント当選者発表**  
1 KID 千明 武木  
2 山崎 千恵 泉川 麗人 兵庫 康平 矢澤 大樹 神奈川 森田 紀子 京都府 秋山 真一 茨城 小川 浩一  
3 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
4 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
5 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
6 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
7 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
8 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
9 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
10 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
11 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
12 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
13 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
14 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
15 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
16 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
17 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
18 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
19 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
20 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
21 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
22 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
23 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
24 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
25 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
26 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
27 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
28 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
29 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
30 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
31 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
32 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
33 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
34 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
35 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
36 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
37 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
38 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
39 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
40 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
41 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
42 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
43 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
44 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
45 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
46 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
47 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
48 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
49 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
50 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
51 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
52 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
53 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
54 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
55 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
56 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
57 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
58 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
59 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
60 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
61 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
62 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
63 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
64 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
65 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
66 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
67 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
68 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
69 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
70 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
71 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
72 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
73 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
74 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
75 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
76 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
77 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
78 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
79 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
80 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
81 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
82 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
83 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
84 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
85 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
86 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
87 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
88 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
89 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
90 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
91 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
92 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
93 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
94 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
95 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
96 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
97 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
98 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
99 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一  
100 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一 小川 浩一

わくわく7  
音楽CD/3名  
(ポニーキャニオン/  
サイトロン&アート)

四座

作。城弥広己









燃えてるかい？



 The Future is Now  
SNK


ネオジオCD専用ソフト10月25日発売予定/価格8,800円(税別)  
ネオジオ専用ロムカセット併売発売中/価格32,000円(税別)

# THE KING OF Fighters 96



## アーケードの興奮が、はやくもネオジオCDに登場!

◆インターネットでネオジオ最新情報 SNKホームページ <http://www.neogeo.co.jp>

株式会社エスエヌケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町1B-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)8200 大阪☎06(339)0110[AM:00~PM:00] ※電話番号はお間違えなく。

